

38
8 bit MEGADRIVE SUPER NINTENDO PLAYSTATION
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН
ВЗГЛЯД НА ВОСТОК
стр.1
TEKKEN 3
SUPER METROID
REAL MONSTERS
RESIDENT EVIL 2
RED ASPHALT
EINHANDER
DIABLO
FIGHTING FORCE
HERCULES AG
BOOGERMAN
на ринге
GARGOYLES
REAL MONSTERS
DECAP ATTACK
BONANZA Bros.

НОВИНКИ И ХИТЫ Мегадрайва в «Крутом Геймере»

Доберитесь до своего кровного и кровавого врага — графа Дракулы

Аркада, шутер и ролевая игра в одном картридже

«Раздался дьявольский смех, и дети оказались привязанными к фок-мачте пиратского корабля»

К обычным методам ведения автогонок — подрезанием и сбиванием противника теперь добавилось и оружие

Если вы любитель сложных стратегических игр, 999(!) карт, которые требуется пройти, вас не испугают

12 уровней должны проползти, теряя хвосты, змейки в поисках украденного флага

Бить по мячу можно, чем угодно: руками, ногами, даже головой. А мяч-то стальной!

«Неправильный», но очень любопытный вариант Тетриса

Первый в России картридж для приставки SEGA на русском языке!

Со всех сторон на вас валят Т-72 и БМП, но вы в своем М-1 непобедимы

Популярная экономическая игра в компьютерном варианте

Ваша цель — выбраться живым с острова-тюрьмы, кишащего головорезами. Выхода нет?

Вы гениальный полководец в игре, где динамизм боев сочетается со стратегией



ВЗГЛЯД НА ВОСТОК

Валерий Корнеев

С 20 по 22 марта в Токио прошла одна из самых важных японских игровых выставок этого года, **Tokyo Game Show 98 Spring** (далее **TGS98**). За три дня выставку увидели 147913 посетителей, это на семь тысяч больше, чем в прошлом году. Кстати, ожидается еще больший наплыв посетителей во время аналогичной осенней выставки, **TGS98 Autumn,** ведь если снова сравнить цифры прошлого года, осеннее шоу посетило на 20000 человек больше, чем весеннее! Что же представили на суд коллег — игровых журналистов и простых геймеров японские «законодатели мод» — гиганты видеоигровой индустрии?

Sony Computer Entertainment

Ни одну из игр на стендах Sony нельзя было назвать консервативной, идеально вписывающейся в рамки того или иного жанра (почти не было представлено ни чистых файтингов, ни гонок, ни RPG!). Тем не менее, большого внимания со стороны публики удостоилась головоломка под названием **XI** (произносится **«Саи»**), слегка похожая на **Intelligent Cube** (**Kurushi** в Европе), но с игральными костями вместо простых кубиков. В Японии сие творение должно выйти к июню, причем **XI** будет обеспечивать игру через multi-tap вплоть до пяти человек.

Далее следует **Stolen Song,** игра, о которой не известно ничего, кроме названия, того, что с ней будет продаваться специальный джойстик **V-Pick,** и что она выходит **21**-го мая. Больше в пресс-релизе нет ни слова, не говоря уж о картинках или иллюстрациях. Все это наводит на мысль о том, что готовится или нечто грандиозное — шедевр, который потрясет мир, или разработчики настолько устыдились своего собственного творения, что всеми силами пытаются скрыть его истинный лик. Долго такая секретность не продлится (ведь выход назначен на май), а там уж видно будет, что же это за «темная лошадке».

В кузницах **Sony** готовится целая серия потенциальных хитов, объединенная под одним названием — **Yarudora Series**. Это четыре совершенно разных приключенческих игры anime-заставки для которых делает небезызвестная **Production IG.** Причем, этих самых заставок будет как минимум в три раза больше, чем в **Ghost in the Shell,** а за дизайн персонажей отвечает все тот же **Масамунэ Сиро**. Вот когда планируется поступление этих игрушек в продажу (в Японии, естественно). **Double Cast** — июнь, **Kisetsu wo Dakishimete** — июль, **Samba Guitar** (рабочее название) — октябрь, а последняя часть, **Yukiwari no Hana,** должна появиться к концу года.

Sega Enterprises

Естественно, никакого **Virtua Fighter 3** для **Saturn** не было и в помине. Бедные сотрудники фирмы уже больше года вынуждены «не подтверждать и не опровергать» возможности его появления на платформе. Но чем дальше это продолжается, тем сильнее напоминает настоящий фарс. Пока **Sega** все больше и больше косвенно убеждает всех в отсутствии будущего у **Saturn** (заявляя совершенно обратное), залы игровых автоматов насыщаются новыми игровыми сиквелами, на все сто использующими мощности движка **Model 3 Step 2.** Отделение **AM2** (на их счету **Virtua Fighter**) продемонстрировало **Fighting Vipers 2**, солиднейший файтинг с двумя новыми героями: 12-летней девочкой **Эми,** таскающей на спине здоровенного медвежонка-биоробота (естественно, сконструированного ее похищенным дедушкой), и **Чарли,** давнего врага **Пикки,** сражающегося, сидя верхом на ... велосипеде! Команда **AM3 (Virtua Racing)** во главе со своим начальником **Тэцуей Мицугути** с довольным видом демонстрировала продолжение **Sega Rally Championship,** причем на этот раз автомат оборудовали даже ручным тормозом! Еще одним чудом, явившимся из мастерских **AM3,** стала **Virtual On: Oratorio Tangram.** Если кто не знает, **VO** в свое время ознаменовала рождение нового жанра — драк боевых роботов на арене и даже спровоцировала несколько других компаний на создание средненьких клонов. В новой игре роботов еще больше, оружие еще сильнее, декорации еще красивее ... в общем, обычный хороший сиквел, хоть и не блещущий оригинальностью.

Продолжение обзора на странице 38

СОДЕРЖАНИЕ



FUN CLUB

НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

Великий Dракон — почтой! Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки, 17 рублей за номер

Оплата по получении журнала на почте. Высылаем по почте номера с 21 по 37 (кроме 22 и 30)
Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой". Не забудьте указать почтовый индекс и фамилию, имя, отчество получателя. Заказ можно сделать по тел (095) 209-93-47

Как заказать журнал, находясь за границей России?
Смотри страницу 96

Уважаемые Москвичи! Если вы, вместо заказа по почте зайдете к нам в редакцию (см. схему), то нужный номер журнала вы получите и быстрее, и дешевле

ЖУРНАЛ "D" (Великий Dракон) по ценам издательства в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей:
(095) 209-93-47

САДОВАЯ-САМОТЕЧНАЯ
САДОВАЯ-КАРЕТНАЯ
САДОВАЯ-ТРИУМФАЛЬНАЯ
улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
ЦВЕТНОЙ БУЛЬВАР
ЦИРК на Цветном бульваре
МАЯКОВСКАЯ
ТВЕРСКАЯ ПУШКИНСКАЯ
ЧЕХОВСКАЯ
Страстной бульвар
Цветной бульвар

книжный магазин издательства «АСТ»
без выходных с 10-19 (вскр. до 17⁰⁰). Перерыв 14⁰⁰-15

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА НА ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ (СЦЕНАРИЙ)
«ИГРЫ ПО ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ПРИ ОБЪЯВЛЕНИИ КОНКУРСА В УЧЕБНИКАХ ПО «ОБЖ» ДЛЯ 10 КЛАССА (стр.383) И 11 КЛАССА (стр.319) ДОПУЩЕНА ОШИБКА В АДРЕСЕ, ПО КОТОРОМУ СЛЕДУЕТ НАПРАВЛЯТЬ СЮЖЕТЫ (СЦЕНАРИИ). НО В РАЗМЕРЕ ПРИЗОВОГО ФОНДА (5 МИЛЛИОНОВ РУБ) ОШИБКИ НЕТ! А ПОТОМУ ПИШИТЕ НА НАШ ПРЕЖНИЙ АДРЕС 117454 МОСКВА А/Я 21. НА КОНВЕРТЕ НАДПИШИТЕ: «КОНКУРС "ЛУЧШАЯ ИГРА"».

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ВЕЛИКИЙ DРАКОН"

www.user.cityline.ru/~gdragon — сайт-сателлит нашего журнала
Вы можете воспользоваться и электронной почтой gdragon@cityline.ru

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Stargate — перед тем, как открывать, нужно спросить "Кто там?".
Chuck Rock II — маленький, лысый, дикий, но очень больно бьется.
Doom Troopers — монстр человеку не друг. Если он, конечно, не мертвый.
Skitchin' — этим занимались до джойстинга.
Desert Demolition — и что там разрушать? Разве что кактусы...

Сергей Иванов, г.Минск, Беларусь

Toy Story — убьют и continue не оставят.

Искра-F, г.Новокузнецк

Desert Strike — не дай себе засохнуть!
Battletech — куриные окорочка XXXI века.

Dimanl, г.Москва

Formula 1 — "будь проклят тот день, когда я сел за баранку этого пылесоса!"
Adventure Island — весь покрытый зеленью, абсолютно весь, остров приключений в океане есть.
Resident Evil 2 — "я не трус!! Но я боюсь!"

Роман "Sonic" Гордиенко, г.Раменское, Московская обл.

Sonic — колючка в ботинках.

Илья Билык, г.Москва

Another World — чужой среди чужих.
Sonic — мягкий шарик, пока не выпустит иглы.

Scorpion, г.Москва

Pac-Man — тебя съем, тебя — тоже.
Sailormoon — нас мало, но мы в тельняшках.

FNFS, г.Москва

Warlock — магия бессмертна!
Syndicate — бунт в муравейнике.

Кирилл Сердюк, г.Топки, Кемеровская обл.

Dune 2 — битва за воду (которой нет).

Павел Титов, г.Москва

Road Rash — мы едем, едем, едем... до первого столба.

Chif Kosha, г.Москва

Batman Forever — пришел, увидел, позвал Робина, победил. И убежал.

Александр Костин, г.Москва

Dracula — давно не был у зубного.
Snoopy — микроовчарка.
Prince of Persia — на фиг принцессу! Выпустите меня отсюда!
Batman Returns — ба! Да я здесь уже был!
Sylvester & Tweety — пока съешь, сдохнешь с голоду.
Road Rash — берегись автомобиля... и мотоцикла!

Noob-Saibot, г.Нижнекамск, Татарстан

Street Fighter — только без рук!!!
Worms — потомство Джима.

Александр Паншин, г.Москва



Vonch из поселко Ополихо Московской области предлогоет иоеую розелеколовку, своего родо розноендность "Приколов"

УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ!

Меч, убийства, а First Blood.
Дверь. Закрыта. Все назад!

Prince of Persia

Угал, палка и квадрат.
Навалил — теперь не рад.

Tetris

Жасмин, Джинни и Абу —
вот все те, с кем я живу.

Aladdin



Рисунок: Ситников Дмитрий, г.Рязань

Детектив Мэд,
г. Липецк

рассуждение на тему «МК: Annihilation»



Как вы уже догадались, я буду обсуждать нетленное творение Джона Тобиаса. Все дело в том, что вторая часть мне, как бы помягче выразиться, не нравится. Это не великий первый МК, а заурядный боевик типа "бей, круши, ломай".

Теперь конкретно.

Во-первых, в фильме очень много ненужных разрушений. Вот, например, эпизод с Сайрексом. Сайрекс с пинка открывает дверь, и не успели Соня с Джаксом опомниться, как две бомбы (его, Сайрекса) взрывают стекла, отделявшие героев от киборга. А зачем эти взрывы? Согласитесь, что если он пинком открыл дверь, то вряд ли есть необходимость пользоваться бомбами для преодоления стекол. Взрывы ради взрывов?

Во-вторых, почти что в самом начале Шао Кан похищает принцессу Китану, и весь (ну, почти что весь) фильм Воины Света занимаются ее спасением. А схватки с противником, угрожающим всей Земле, происходят как-то побочно на фоне другого, более важного действия. Куда же делся процесс той Смертельной схватки, которую мы так любим? Тот неравный бой, который так нас увлекал? Неравного боя просто нет! В "Annihilation" все равны! Саб-Зиро, Лю Канг, Шао Кан как будто забыли о своих особых возможностях и дерутся совершенно одинаково.



Третье замечание. О спецэффектах. Я очень ценю мнение Агента Купера и согласен, что выполнены они просто отлично, но почему их так мало? На каждого из персонажей приходится по одному, максимум по два спецэффекта. Саб-Зиро заморозил мост, Скорпион разбил двоечника Саб-Зиро и... все на весь "Annihilation", далее они где-то затерялись на его просторах. Синдел только и умеет, что кричать. Скорпион пустил змейку, а Шао Кан — файерболл и все, хватит. Конечно, многие спецэффекты улучшились. Скорпион пускает пару змеек, Джонни Кейдж продемонстрировал теневой удар, Джакс пустил энергетическую волну, а про animality уж и говорить нечего. Но всего того, что я перечислил, очень мало на полнометражный фильм.

Теперь о схватках. Во время боев никаких фирменных добиваний, кроме animality, продемонстрировано не было. Саб-Зиро, вместо того, чтобы заморозить Скорпа, встал ему на плечо и двинул пяткой в ухо. Соня приобрела дурацкую привычку кидать в своих врагов песок, компьютерные мониторы и вазы для цветов. Красиво смотрятся только сальто в исполнении Лю Канга, Шао Кана и Райдена. В общем, вам судить "Annihilation", так же как и мое "Рассуждение".

В заключение, дополняя Агента Купера, привожу полный список боев фильма (победители указаны первыми).

Шао Кан vs Райден (начало)
Шао Кан vs Джонни Кейдж
Лю Канг vs Смоук (начало)
Саб-Зиро vs Смоук
Скорпион vs Саб-Зиро
Джакс vs Сайрекс
Лю Канг vs Джейд
Шао Кан vs Рейн
Соня vs Милена
Джакс vs чудовище Шао Кана
Лю Канг vs Барака
Лю Канг vs Шива
Шао Кан vs Джейд
Шао Кан vs Райден (окончание)
Джакс vs Мотаро
Соня vs Ермак
Китана vs Синдел
Джакс vs Нуб Сэйбот
Лю Канг vs Шао Кан









ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ или СЕКРЕТЫ ALEX'а М.

СЕКРЕТ 1

Он подходит ко всем играм. Как известно, виртуальное зло живет за счет работы от сети вашей приставки. Сечете мою мысль? Вот чтобы звбить самого последнего босса без потери жизней, надо просто подойти поближе к нему и вырубить питание кнопкой "on/off". Уверяю ввс, злодей исчезнет с экрана!

СЕКРЕТ 2

Он также подходит к любым играм на всех приставках Знаете ли вы, уважаемые геймеры, что в абсолютно любую игру можно играть хоть вдесятером при наличии одного джойстикв? Нужно просто его периодически, как трубку мира, передавать соседу — пускай играет.

СЕКРЕТ 3

Для игр-файтингов. Правда, иногда хочется, чтобы на полоске с индикатором жизненной энергии было нвписано не "Kung Lao" или "Zangief", или, нвпример, "M Bison", а ваше собственное и любимое имечко? Для этого купите прозрачный широкий скотч и заклейте им экран телевизоре. Включите игру, например "MK3". Дождитесь начала игры. Теперь возьмите замазку и замвжьте имя игрока. Подождите, пока замазка высохнет, и впишите маркером свое имя

СЕКРЕТ 4

В игре для "Мегадрайве" "WWF Royal Rumble" после того, как кто-нибудь выиграет, появляется лысенький коротышка в черном костюмчике и простирает перед собой руку. Ну, конечно же, это вождь мирового пролетариата вышел нв ковер с призывом: "Товагищи! Все на агену!" Мой вам совет. если вам дороги ваши кости, не слушайте Владимира Ильича.

СЕКРЕТ 5

Применяется к играм с противным звуковым сопровождением, притом которое нельзя отключить Чтобы избавиться от раздражающей мелодии, найдите на пульте кнопочку со значком " ДИНАМИК " и смело нажмите ее

СЕКРЕТ 6

Он идет параллельно секрету №5. После того как вы вырубили музыку, ставьте на телевизор магнитофон и врубайте любимый диск или кассету, ну, пластинку, наконец

СЕКРЕТ 7

Если у вас сломалась кнопка "RESET" — сброс, то сбросить игру все равно можно. Для этого возьмите любой металлический предмет и замкните любые два вывода в разъеме для джойстика на приставке

Однако "МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ. ТАКОЕ СБРАСЫВАНИЕ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ К ПОТЕРЕ ПРИСТАВКИ!"

СЕКРЕТ 8

Как всем уже известно, производители приставок хотят как можно больше огрести денег со своей продукции, для чего делают легкоплавкий припой на контактах адаптеров, перегревающихся от многочвсовой игры, хлипкие провода, рвущиеся от перегибания и т п. Мой полезный совет — владельцам "Мегадрайва", пользующимся антенным шнуром для подключения приставки к телевизору. Чтобы обломать производителей и продввцов и сэкономить себе на картридж, я придумал такую штуку Обрежьте провод, откройте переходник, приставьте разъем к переходнику и спаяйте контакты. Получившийся переходник намного удобней и исключает любой обрыв проводов. Играйте на здоровье!

СЕКРЕТ 9

Для вас, счастливых обладателей 32-битных приствкок. Если вы хотите получить немного деньжат на новые диски, сделайте так. Купите самые дешевые чистые видеокассеты и звпишите на них все игры с телевизионной графикой. Также подойдут игры-мультяшки. Теперь побыстрее придумывайте названия своим "фильмам" и поезжайте в глубинку продавать и подороже.

СЕКРЕТ 10

Совет, когда будете продавать кассеты, возьмите с собой своего дружка — амбала, который будет убеждать, что эти фильмы привезены из Америки, и что их смысл настолько ясен, что и перевод не требуется

СЕКРЕТ 11

Если у ввс "повисла" игра, то для начвла нажмите на каждую кнопочку джойстика. Если это не поможет, нвжмите разом на все кнопки. Если и это не поможет, сыграйте на джойстике чего-нибудь из Бетховена. Ну а если и это не поможет, попробуйте пошатать картридж вправо-влево. Если даже ЭТО не поможет, нащупайте на приставке кнопку "Reset" и вдавите ее со всей силы. Если же эта кнопка у вас не работает, обратитесь к пункту 7 моих секретов. А уж если и это не сработало, я вас смело зверяю, что игра "зависла" окончательно, и остается только щелкнуть выключателем... А если и это не поможет?..

СЕКРЕТ 12

Никогда не подключайте приставку, рассчитанную на 7-9-10 V напрямую я розетку, где 220 V. Может погаснуть в квартире свет.

СЕКРЕТ 13

Стало известно, что наиболее частым по встречаемости паролем за последнее время стал пароль, состоящий из следующих букв: " G, R, E, A, T, D, R, A, G, O, N ". Но работает всего только одна комбинация из них, представленная выше.

На этом счастливом количестве секретов-советов я, пожалуй, и закончу.

В следующий раз я напишу о том, как можно "взломать" любую игру, а также о помощи компакт-диска на автодорогах.

ALEX M., 1 апреля 1998 г.

Walt Disney, 1997 г.

HERCULES

27 июня 1997 года случилось то, о чем все знали и ждали — люди из некой компании "Walt Disney" опять переделали историю человечества, исковеркав до неузнаваемости очередную легенду. Взяв за основу триумфальный успех своего недавнего творения "Аладдина", они создали скромный шедевр голливудской мультипликации — анимационный фильм "Hercules", повествующий о похождениях славного парня Геркулеса (Геракла по-греч.).

Похищенный с небес в младенческом возрасте богом тьмы Гадесом (Андом по-греч.) и чудом оставшийся в живых, он пытается вернуть себе ореол божественности, выполняя задачу, поставленную перед ним его отцом Зевсом — стать на земле настоящим героем. Естественно, что на земле никто не хочет признавать странного парня с нечеловеческой силой, и все шарахаются от него, как от чумы. "Чудкулес", как прозвали его, гонимый местными греками, направляется в Афины в храм Зевса, где, по словам родителей, он найдет ответ на свой вопрос: "Кто он есть такой?" И, там, о чудо! Ожившая статуища Зевса (снова чудо) — оказывается его родным папенькой. Вдохновленный Геркулес, оседлав подаренного ему еще в детстве Пегаса, отправляется на поиски некоего Филоктета — "тренера героев". Найти его было не просто — кто бы мог подумать, что маленький и жутко сварливый сатир, обидевшийся на весь мир — искомый сенсей. Да к тому же еще и изрядный бабник. Ну, понять его можно — все воспитанные им герои оказались сачками и неумехами и рано или поздно канули в Лету (и даже непобедимый Ахиллес со своей пяткой). Упрямый Фил наотрез отказывался кого-либо воспитывать, но поверив в недюжинный энтузиазм Геракла, вынужден был возобновить курсы.

И вот, после нескольких месяцев упорных тренировок, Геркулес из худого и голенастого подростка превращается в накачанного мускулистого юнца, готового набить морду любому врагу, спасти пару красоток... Тем более, что в близлежащих Фивах жители страдают от катастрофической нехватки героев. А вот, кстати, и женские крики раздаются у водопада — вперед, зарабатывать на путевку на Олимп!

Но коварный Гадес пронюхал о подвигах чудо-парня, и теперь на пути Геркулеса встает серьезный противник — сам Повелитель Смерти, да и спасенная Геркулесом девушка Мэгара оказалась ни много ни мало — сообщницей Бога Тьмы. Гениальные планы Анда переменились, и теперь все силы отданы на уничтожение новоявленного героя. Но не так-то просто сломить нашего Геракла — из подстроенных ловушек он небрежно выпутывается, и даже много-



ловая Гидра, державшая в паническом ужасе всю округу, была умерщвлена с легкой руки могучего Геркулеса. Вскоре все монстры в Греции стали тише аквариумных рыбок, и казалось бы, вот она — сладкая участь героя и любимца публики, но на долгожданный Олимп его, почему-то, не пускают. Он никак не мог понять, что перемолотить всех чудовищ — это еще не самое главное. Самое время обиженному Геркулесу рассказать о своем горе какой-нибудь девице, тем более, если она так очаровательна, как спасенная им Мэгара. Бедный Геракл и не подозревал, что любовь к Мэг его погубит — то была очередная и самая удачная подстава Гадеса. Лишенный своей силы, Геракл должен выполнить невыполнимое — в одиночку свалить Титанов, выпущенных Гадесом. Помощи ждать неоткуда — Олимп захвачен, Зевс свергнут, и в любимом городе начинается апокалипсис. Но, как ни удивительно, из-за любви к Мэг Геракл снова заполучает свою силу и, в конце концов, свергает Гадеса, успешно спасает родную гору, а затем и погибшую ради него самого Мэг. И вот Геркулесу вернулся его ореол божественности, и теперь его место на Олимпе.

Сюжет мультфильма очень закручен и, как вы уже, наверное, поняли, совершенно не похож на балладу, рассказанную греческими сказителями. Однако стоит с радостью заметить, что история, изложенная диснеевскими былинниками гораздо интересней. Из Еврипидовского истребителя рода людского Геракл превратился в статного юнца "с доброй душой и благородным сердцем". Диснеевцы умеют и любят перевирать легенды, причем обычно в лучшую сторону. Ребята знают свое дело, и с каждым разом у них получается все лучше и лучше. Впечатление от мультфильма самое положительные, и тот факт, что все герои и их образы практически полностью содраны с древнегреческих горшков и тарелок (сами, небось, помните, какие там у них были образы), совершенно не портит фильм — все смотрится очень живенько и на одном дыхании. Персонажи, может быть, немного отталкивают своей примитивностью, но здоровяк Геркулес, надо признать, очень мил и обаятелен. Прямо слеза умиления наворачивается — большой, сильный и плюшевый — ну, чем не идеал супергероя (товарищ Марвел может позавидовать). Каждый герой фильма сугубо индивидуален, и для каждого можно придумать много приключений (предвижу появление сериала). От озвучки и саунда уши парят в нирване, еще бы — в этот раз дублирование было поручено профессионалам — Джеймс Вудс и Денни Де Вито (знакомый нам по "Space Jam") взялись за микрофоны. Музыка чисто а-la Disney и очень замечательно подобрана, и я с нетерпением жду, когда в нашу страну поступят саундтреки к мультфильму. В общем, рассказывать что-то новое о диснеевской анимации сложно, здесь все определяется одним словом — ПРОФЕССИОНАЛЬНО. Но давайте все-таки попробуем разобраться, в чем же все-таки причина такой невероятной популярности этих мультфильмов.

О.Т.Ч.И.К



«WALT DISNEY» как зеркало мировой анимации

(несколько камней в огород японских мультипликаторов)

Как вы уже, наверное, успели заметить (поди не только одних "сейлормунов" смотрите), главное, на что ставит "Disney's" — это ПРОФЕССИОНАЛЬНО СРАБОТАННАЯ АКТЕРСКАЯ ИГРА персонажей, чем, к сожалению, не может порадовать японское anime. Мимика, жесты, артикуляция — все это постоянно в движении, и все выглядит очень живо. Диалоги персонажей поставлены по всем канонам театрального искусства и, глядя на экран, не приходится разрывать рот в зевоте, пялясь на статичные физиономии.

Диснея издревле отличал не тщательно проработанный рисунок, а идеально выполненные движения героя. Например, насколько я помню, у японцев нет ни одного игрового мультфильма, где происходило бы взаимодействие неодушевленных предметов (как хотя бы в той же "Фантазии" Диснея). Хотя, с другой стороны, по динамичности и драматизму происходящего японцы на голову выше — в умении рисовать разъяренные либо плаксивые лица им не откажешь. В дополнение к этому совершенно выбивает из кресла блестящее музыкальное сопровождение некоторых особо напряженных моментов — японцы имеют слух, причем отменный. Так называемый "японский рок" очень мелодичен и как нельзя живо передает насыщенность действия.

Усиленная (но не super!) деформация также отличает диснеевские мультфильмы. Мягкая и естественная, она придает комизм происходящему и усиливает передачу эмоций, не уродуя при этом персонажей огромными ртищами и глазищами на пол-экрана. Правда, палитра цветов у японцев подобрана таким образом, что парой оттенков достигается максимум реалистичности, в этом они всегда были впереди планеты всей. Но и диснеевская игра контрастов смотрится не менее стильно и убедительно.

Бесспорно, что коренное отличие японской и диснеевской анимации заключается в стиле рисования. Смазливые мордашки и торчащие волосы очень красиво смотрятся как простая картинка, к примеру, в комиксах, но совершенно не рассчитаны на постоянное движение в анимации — их сложно обыграть. До недавнего времени типажи героев были сильно стилизованы: большие глаза и пухлые лица представляли широкий спектр возможностей для актерской игры, но всегда имели недостаток — персонажи выглядели ну очень по-детски! На сегодня японский рисунок лица стал более правдоподобным, но все равно смотрится мертвым — то палка о двух концах: японцы боятся при движении потерять форму любимой манги. И рисовать грамотно они могут только людей и роботов, а глядеть на одни лишь говорящие машины куда скучнее, чем, допустим, на разнообразных живых говорящих зверей (как в "Короле-Льве, например). Японцы — рисуют мультфильмы, а диснеевцы — делают анимацию.

К тому же значимая часть японских мультфильмов состоит из разнообразных бессмысленных поединков и убийств (а местами, и откровенной эротики), которые, по сути, и являются визиткой anime, удовлетворяющей низменные инстинкты подрастающего поколения, жаждущего насилия и крови. А действительно серьезное кино у них не получается, оно просто-напросто скучное. Некоторые могут возразить — диснеевское кино для детей. И хотя отчасти они правы, в целом, оно для всех возрастов, потому что сработано качественно и со вкусом.

А в общем и то, и другое направление очень популярно, поэтому сами посчитайте плюсы и минусы полюбившегося. Я вовсе не пытался заплевать anime, как кто-то может подумать, просто я предлагаю очередную тему для дискуссии. А обсудить здесь есть что. Пишите!

О.Т.Ч.И.К

P.S. Кстати, о Диснее — следующая (36-я) полнометражка этих гениев экрана уже в разработке. В ней пойдет речь о знаменитом Тарзане. Возможно, мультфильм выйдет в этом году.

HERCULES ACTION GAME

Давно это было... Так давно, что никто даже и не помнит, было ли это на самом деле.

Золотые времена Греции. Горные Олимпийские боги во главе с повелителем-громовержцем Зевсом правили тогда миром. Дракончик наш маленький еще был, неВЕЛИКИЙ. Носился целый день по пляжу, гонял "Кулердончиков" с Нимфами, проказничал. Няньками Музы были ему. От них-то и узнал Великий эту необыкновенную историю о Геракле, которую он потом по памяти нацарапал на глиняных скрижалях своей маленькой, но уверенной лапкой. А я, по прошествии столетий, взялся поведать вам сию поучительную былину, правда, в несколько вольном переводе с древнегреческого. По этой уважительной причине история "Великого Дракона" может не во всем совпадать с мифом, рассказанным нашими греческими предками. Но, если что особо не так, пусть древние греки меня поправят.

Итак,

МИФ О СЛАВНОМ ПАРНЕ ГЕРКУЛЕСЕ

"Гадес (иль Аид), Властелин умерших греков, разработал план коварный — Олимп прибрать к своим ручищам, Титанов выпустив на волю

Три сестренки-грайи нагадали ему кресло президента, если уберет он конкурента — молодого Геркулеса.

И в день, когда Нюкта, подруга молодежи, ночи темным покрывалом Олимп окутала, Гадес злой, забравшись незаконно в гору, упер юнца из колыбели

Сотрудников Гадеса двое, Боль и Паника им имена, дьявольским зельем Инвайтом, пакетик в вине растворив, набили желудок первенца славного, дабы сразил его бог Диатез, Геракла сделав слабее, чем муха

Но вовремя явился бог Довгань, оружием Сертификат служил ему, узрев китайскую подделку в бутылке фирменной. Страх наслал он на гадких приспешников злого Аида, выбил бутылку из лап дрожащих их. Невыпитая капля последняя губ не коснувшись младенца, ожгла подобно кислоте Чужого тело Геи богини, коим служила ей почва под нестойкими гадов ногами.

И пришли тут люди, шум возни услышав, пара то была семейной но ребенка не было в их доме. Увидели они дитя с кулоном золотым, привязанным к шее, обрадовались небес подарку и взяли Зевса сына в руки — понести скорей домой хотелось им Геракла.

Но киллеры, что Гадесом посланы были, в скользких змеев обратились. Отчаяние овладело ими, укус контрольный в темя свершить надумали они

Но Геркулес, товарный вид божественный потерявший, силой своей продолжал обладать не на шутку. В узел морской завязал он шипящих змиев, в смертельный озноб повергших людей его подобравших

То подвиг был, достойный воздвижения статуи и лика вырезанья на стобаксовой банкноте.

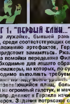
А боги, увидав, что сын их смертен, оставили его на попечение счастливой пары.

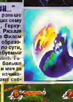
Прошло 17 лет."

Далее следует дать небольшое отступление. Поэма Дракончика в натуральном виде занимает пол пещеры, потому я изложу ее вам в скучной прозе с урезанным содержанием. Как вы знаете, Геркулес был отправлен на обучение сатиру Филоктету, который серьезно взялся за преподавание, и потому поблажек не ждите.

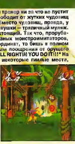
ПОДВИГ 1. "ПЕРВЫЙ БЛИН..."

Итак, на лужайке, бывшей раньше свалкой, среди соответствующих сему местоположению артефактов, Геркулесу и предстоит заниматься. Ржавая арматура помойки переделана Филом под необходимые для нашего образования тренажеры, на которых, по сути, и необходимо выполнить требуемые упражнения по ходу всего уровня. Голубой развевающийся плащ, больше похожий на огромный галстук, и меч за поясом определяют в Геракле начинающего героя. Задания потрясают своей изощренностью: фанатичный тренер ни за что не пустит нас дальше, пока Геракл не освободит от жутких чудовищ томящуюся в неволе девушку. Вместо чудовищ, правда, у нас мешки с песком, а вместо девушки — тряпичный муляж. Но ничего, герой-то тоже не настоящий. Так что, прорубаясь сквозь обилие мешкообразных монстроимитаторов, болтающихся по всем осям координат, то бишь в полном 3D, спасаем красоток и получаем поощрения от орущего где-то за задним плане Фила: "ALL RIGHT!!! YOU DO IT!!!" На скалах можно также потоптать некоторые гнилые места,









в них скрываются захоронения жизненно полезных ископаемых. Самое ужасное, что грозит Геркулесу на этом уровне — это участь быть оглушенным мешком либо заклеванным ордой диких ворон. В случае неудачи Филоктет всячески подбадривает и дает всякие дурацкие указания, типа: "Давай, парень! Используй свою голову!" В общем, первый подвиг не такой и сложный.

ПОДВИГ 2: "ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ"

Первые задатки супергероя в Геракла вживлены, теперь предстоит пройти тест на выживаемость. Геркулеса отправляют в каньон, населенный огромным количеством препятствий и ловушек, и ему, словно хомяку a-la Crash Bandicoot, придется мчаться по желобам к заветному финишу. Горланящий во все горло Фил постоянно морочит голову своими инструкциями и мешает сосредоточиться, потому бодро, но не спеша, аккуратно оббегаем или перепрыгиваем все капканы и колдобины, понаставленные заботливым тренером. Осыпаются колонны, вертятся ножи, катятся валуны, а Геркулес резво, не меняя настроения, вприпрыжку скачет по трассе, не забывая спасать принцесс и собирать спасительные стаканчики с "Герка-Колой". А вот и немало удивленный вашему возвращению Фил, притворившийся жутко обрадованным.

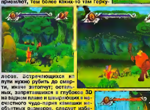
BEFORE

AFTER!

ПОДВИГ 3: "КУПАНИЕ СИНЕГО КОНЯ"

И вот, наш выпускник прошел тяготы студенческой жизни и готов спасти весь мир. В лесах близ Фив чуткими локаторами Филоктета был услышан отчаянный визг женской тональности, посему десант был высажен быстро и незамедлительно, хотя и немного не точно. Гераклу предстоит пробраться к водопаду, где происходит какая-то очень интересная завязка, по-видимому, Филоктет уже там. Но лесок не такой уж и безобидный, как казался с высоты Пегасова полета: на травке греются черные, как смоль, горгульи, и пасутся стада лицемерных кентавров с дубинами, которые никого, кроме самих себя, не приемлют, тем более каких-то там Геркулесов. Встречающихся на пути нужно рубить до смерти, иначе затопчут; остальных, запрятавшихся в глубокое 3D на заднем плане и швыряющих в несчастного чудо-парня камешки необъятных размеров, следует избегать как можно резвее. Кстати, в лесу необходимо выучить некоторые способности Геркулеса: размахивая до колокольного звона в ушах руками, он может крушить в пух и прах особо неприступные скалы. Карабкаясь по отвесным скалам, переходя вброд озера и речки, точно бойскаут, Геркулес, наконец,

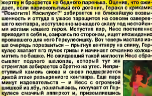








приходит к водопаду, и взору открывается душераздирающая сцена: спившийся до полной синевы кентавр Несс пристает к молодой и хрупкой девушке с явно недвусмысленными предложениями. При виде человека, он оставляет жертву и бросается на бедного паренька. Оценив, что ожидает, если парнокопытный его догонит, Геракл с криками: "Помогите! Насилуют!" забирается на ближайшую возвышенность и оттуда в ужасе таращится на совсем озверевшего кентавра, исступленно мочащего скалу под нестойкими ногами нашего героя. Испустив пар, Несс постепенно приходит в себя и, озираясь по сторонам, ищет неожиданно пропавшего для него Геркулесишку. Вот теперь настала наша очередь порезвиться — прыгнув кентавру на спину, Геркулес хватает его пучок гривы и начинает отчаянно колошматить по башке. Не ожидавший такой наглости Несс сбрасывает подлого шалопая, который тут же стремглав забирается обратно на утес. Неприступный камень снова и снова подвергается дикой атаке разъяренного кентавра. Еще пара минут издевательств — и Несс с огромной шишкой на лбу, пошатываясь, получает от Геркулеса смачный апперкот и, приземлившись после долгого полета, падает без чувств. Все! Девушка наша. Кстати, зовут ее не иначе как Мэгара, или просто Мэг.





ПОДВИГ 4. "ПЕРВЫЙ ШУХЕР"

На этот раз Геракл стоит под мрачными сводами колонн бедствиесклонного города Фивы, на улицах которого царят разврат и несилие, и город постоянно подвергается катаклизмам типа какого-нибудь 30-тибалльного землетрясения. Люди в панике мечутся по лестницам, и никто не обращает внимания не появление такого защитника всех обездоленных, униженных, убогих и слабоумных, как Геркулес. Защищать придется пока только себя от посягательств местных бандформирований: пузатые увальни и наркоманского вида мужичонки не упустят при встрече пырнуть Геракла ножиком. Помимо них баламутит воду какой-то сумасшедший абориген, в панике шныряющий по улицам с выпученными глазами, при малейшей опасности окукливающийся в свой непробиваемый горшок. Там и сям по городу разбросаны крысы, в которых Зевс-громовержец постоянно палит молниями, потому ошалевшие от разряда в 2000 вольт грызуны со скоростью звука проносятся под ногами, оставляя за собой полыхающий огненный след. На одном из лестничных пролетов колобродит здоровый минотавр, разбирая улицы города на составляющие. Правда теперь у него появилось новое развлечение — швыряние этих обломков в Геракла, бегающего внизу. Пока он натужено выдергивает плитки из тротуара, мы лучше подхватим на могучие плечи полутонную глыбину и отправим ее по назначению этажом выше. Несколько точных попаданий — и минотавр кубарем скатывается к подножию лестницы, открывая дорогу наверх. Но это еще не все — на главной площади наблюдается нашествие гигантских ворон, известных как Фивские птицы, во главе с дятлом-переростком, уютно усевшимся на гипсовом насесте и бесшабашно покаркивающим в ваш адрес. Его воины учинили облаву на несчастных людишек и почем зря хватают одного за другим, унося в выстроенную неподалеку голубятню. Геркулесу предоставился отличный шанс показать себя спасителем человечества, перебив пернатых хулиганов. Рубить надо направо и налево, поскольку воронья много, и многие из них жуть как хотят вонзить в ваше тело свои корявые когти. Вскоре стая оставляет попытки перетаскать весь город к себе в гнездо и улетает восвояси. Однако похвал не ждите, в пылу суеты никто, кроме восхищенных детишек, Геракла не заметил. Так что находим Фила и получаем очередную субъективную оценку пройденных испытаний.

ПОДВИГ 5. "ЗАКЛИНАНИЕ ЗМЕЙ"

Вот они, настоящие приключения — только начинаются! По заказу Гедеса девица Мэг, притворившись жутко растерянной, заманивает наивного Геракла в логово Ужасной ВЫДРЫ... то есть Гидры. Ловко сыграно! Паренек остался один на один с разбуженным чудищем, и никто не придет на помощь. Гадина на редкость трехмерна и выглядит очень натурально, налюбоваться можно до смерти. Вдобавок, некстати разразился очередной конец света, и Геркулес, если не слопан, то уж погребен осыпающимися скалами будет точно. Обмануть змеиное отродье очень не просто: помаячив у нее перед мордой, сразу отбегайте в сторонку, не то наш герой испытает на себе всю длину огромных зубищ Гидры. А затем рубите, пока та, раззявив на секунду варежку, почавкивая и почмокивая, пробует, не попался ли ей на язык кусочек Геркулесова мяса. Отлетевшая голова заливает Геракла зеленой слизью, но тут же на месте прежней вырастают еще две! Погода совсем портится, атмосфера накаляется. Головы сплются со всех сторон, и стричь их по семую шею приходится постоянно. Вот очередная шея задергалась в конвульсиях, и одна из сорвавшихся с гор глыб впечатывает тело хищной змеюги в землю, головы которой сами собой навсегда отваливаются. Восторженные фиванцы несут на руках своего героя, спасшего город. Ура! Даже смущенная своим поступком Мэг посылает пару нерешительных аплодисментов на имя Геракла.



ПОДВИГ 6: "СЕАНС ГИПНОЗА"

Наконец-то в Геркулесе признали авторитета, и теперь он должен оправдать оказанное ему высокое доверие. Горожанам встала поперек горла злая тетка Горгона, доставшая всех своими гипнотическими замашками. Окопавшись неподалеку в храме, капризная дамочка будет рада поставить диагноз "вечное окаменение" единственному забредшему к ней пациенту —Геркулесу. Испепеляющий взгляд медузины сеет смерть и разруху всему, на что он падет: будь то живое или не живое. Единственное средство, способное противостоять взору змеиных зрачков Горгоны — это зеркало. Взять у Мэг косметичку Геркулес не додумался, потому можно неплохо попускать зайчики блестящими дисками, остающимися от рассыпавшихся после Горгоновских атак колонн. Пытаясь подстрелить юркого Геракла, прячущегося за архитектурой помещения, толстуха каждый раз получает приличный заряд собственных флюидов и от испуга выдает небольшое землетрясения. Учуяв свежие донорские органы, из пола выкарабкиваются на свет скелеты в драном шмотье, но с огромными скальпелями (по-видимому были в молодости хирургами), и начинают гоняться за Гераклом, норовя прооперировать тут же на месте, без наркоза. В общей суматохе можно легко зазеваться и остаться без драгоценного аппендикса либо других не менее важных органов, а то еще и схватить порцию облучения от проведенной лазеротерапии. Вскорости, покрывшись от передоза каменной чешуей, поверженная Медуза Горгона рассыпается на части. Good night, Piglet!

ПОДВИГ 7: "ОБЛАВА НА РОДНЫЕ ХОРОМЫ"

Вся мелкая сошка уничтожена, и ваш главный противник — Гадес — переходит к активным действиям. лишив Геракла сил, черный узурпатор выпускает на волю самих Титанов!

Один из них — одноглазый Циклоп — был направлен в Фивы для выяснения отношений с нашим героем, как говорится, "с глазу на два глаза". Где-то на горизонте в красном зареве апокалипсиса сумист-переросток уже вовсю шалит, устроив в городе настоящий бардак: крушит дома и швыряется колоннами, вдобавок дико гогочет и орет на полную катушку: "ГЕРКУУУЛЕЕЕС! ГДЕЕЕ ТЫЫЫ!!!??? А НУ ВЫХОООДИИИИ!!!" Придется, собрав силенки, спешить к гостю, пока тот не разнес город ко всем чертям. Дорогу постоянно преграждают осыпающиеся от циклоповских сотрясений фрагменты зданий. Народ пуще прежнего паникует и скопом валит в противоположную вашему передвижению сторону, чем сильно затрудняет бег. Помните, что Геркулес лишен своей силушки, потому главное — не промакнуться мимо заветного стаканчика живительного напитка, так как на марафоне можно очень крепко подорвать здоровье. В общем, легкой трусцой оббегаем либо перепрыгиваем барьеры и четким прицелом держим на мушке одноглазого жирдяя, дабы показать ему, где клопы зимуют.



ПОДВИГ 8: "ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ОЛИМПУ"

В очной ставке Геркулес успешно, хотя и не без труда, повергает циклопа, но в суматохе событий серьезно калечится Мэг, вставшая на путь благодетельности. Дьявольский договор с Аидом о неприкосновенности расторгнут, и Гераклу возвращается его божественная сила. Поэтому, не теряя времени, оставив Фила присматривать за девушкой, хватаем Пегаса и рвем к Олимпу. Небесные владения колонизированы подлым эксплуататором Гадесом, все боги скованы цепями, будто какие-то негры, и последняя их надежда — незакабаленный Геракл. Первыми спасителя встречают стаи ворон, вольготно парящие в облаках. Попав под Геркулесову мясорубку, они общипанными окорочками валятся в бездну. Первым из общей шайки является Каменный Титан, и Геркулес будет безжалостно закидан частями титановского тела. А впрочем, летящие в голову кирпичи уже не раз встречались нам до этого, потому прорвемся. У главных ворот случается небольшой град из ледяных глыб, то были атаки Ледяного Титана, второго после Урагана из серии освобожденных Гадесом монстров. По приказу властелина новоявленный Санта Клаус устроил пургу из айсбергов, чтобы чудо-парня скосил не на шутку разыгравшийся насморк. Однако лишиться седла можно от одних только сталактитищ, неудачно шмякающих по темечку зазевавшегося Геркулеса. Следующим испытанием становятся столбы и потоки адского пламени, накастованные Огненным Титаном. Попав в фонтаны лавы и вулканических извержений, можно запросто спечься аки курица-гриль. По возможности наша белоснежная лошадка берет весь удар на себя, но, поверьте мне, заботьтесь о ней, потому как жареные бифштексы не умеют летать. И последним нас ожидает Ураганный Титан, самый страшный и ужасный. Вихри из тяжеленных осколков с жонглерской легкостью раскрученные одной левой, а также второй правой конечностью Урагана способны завертеть Геракла до полной потери ориентации, а до земли лететь ой как далеко. И не забывайте по пути освобождать пленников, а на вершине Олимпа и самого Зевса. При помощи папашки Геркулес усмиряет Титанов и отправляет их в недра Вселенной, откуда их никто не сможет освободить. Вот и все, Гадес, кончилась твоя малина.



ПОДВИГ 9. "ПУТЬ ВЕЧНОСТИ"

Но смертельно раненая Мэг так и не дождалась вернувшегося с победой Геркулеса. Ее душа погрузилась в вечную реку Лету, медленно перекатывающую воды в мрачных апартаментах подземелья. Поэтому позарез необходимо посетить Гадеса, наглухо запершегося для посторонних в своем кабинете. Врата ада со скрипом поднимаются, впуская незваного гостя внутрь. Гераклу предстоит пройти и остаться живым там, куда сам Макар телят гонять не ходил. Чтобы не шибко страшно было, Геркулес побежал по темным туннелям, полным покоящихся в тишине замогильных развалин черепов и костей. В воздухе вольготно парят воющие души мертвецов, пиксельность которых вселяет дикий ужас. Дорогу постоянно преграждают секьюрити, состоящие по большей части из скелетов с сабельками, браво машущих ими в вашу сторону. Местами встречаются огнедышащие драконы, временами осыпается архитектура склепов, иногда зовет в свои ледяные недра Лета, угодить в которую проще Хантовой репы, а вот выбраться уже никогда. Чем больше Геракл углубляется в пещеру, тем шире становятся ее воды, и тем ближе подбираемся мы к логову Гадеса.

ПОДВИГ 10. "ВОДОВОРОТ ДУШ"

И вот, наконец, нас встречает сам Гадес. В глубине скал, окутанных зеленым туманом смерти, состоялась последняя сделка, и Геркулесу предстоит провести свой последний бой. Ставка в нем одна — жизнь драгоценной Мэгары. Гадес, согласный и на такой исход дела, но предчувствуя конец своей эпопеи, отчаянно летает из угла в угол, временами создавая самонаводящиеся файерболлы и стращая Геракла различными проклятьями. Но чудо-парень тоже не промах — за словом в карман не полезет, а от его ударов даже Гадеса пробирает морозец. Только бы не вляпаться в кучку леденящих кровь бледных ошметков, оставленных беззаботно порхающими призраками, и давать недоделанному Шанг Цунгу как можно меньше сочинять огненные "хадокены", а остальное — дело проверенной подвигами техники. И вот решающий взмах меча — и поверженный узурпатор, слившись с водоворотом душ, в отчаянии завопив: "Я НЕНАВИЖУ ПРОИГРЫВАТЬ!!!", скрывается в тумане вечности. Hasta la vista, baby!

ЭПИЛОГ:

"Испытания Геракла подобны были смерти лицезренью, но все препятствия прошел он с честью. Своей не пожалевший жизни, отдавший душу ради девушки любимой — поступок то героя настоящий был, достойный ореола Бога. Он первым стал из смертных, из логова царя Теней способный невредимым выйти, бессмертьем награжденным за старанья.

И душу Мэгары вернул он в тело, остыть успевшее за время коматоза. Теплом румянца щеки налились, и улыбнулась та, глаза открывши, увидев дорогого ей Геракла.

И поднялись они на небеса к Олимпу, где боги встретили героя похвалами, и Зевса сына приняли в свой сонм.

А повелитель-громовержец сорудил на небосклоне созвездие Геракла, вознесши в звезды его образ, чтоб нового героя мир увидеть смог. И говорили все: "То Филоктета ученик!"

И хэппи был потом, и энд.

А Геркулес, от чувств нахлынувших смутившись, оставить попросил богов ему физическое тело, дабы вернуться смог обратно в город, где ждали его грекн, Пегас крылатый, Фил и та, которую он любит — Мэг"

На этом история заканчивается, и наш Дракончик, усталый, но довольный, лукаво улыбнувшись, аккуратно сложил последнюю глиняную страничку в огромный сундук и, сладко зевнув, отправился спать, умиленный мелодичными напевами голосистых Муз. Да-да, и это святая истина.

О.Т.Ч.И.К



Мало кто из геймеров с опытом не помнит замечательную игру, хит своего времени, «Rock'n'Roll Racing». Мировую известность и славу этой игрушке обеспечили прекрасная графика, уникальная играбельность и, конечно, замечательная музыка. Суть R'n'RR сводилась к прохождению кольцевых трасс и расправе с противниками. За это игрок получал денежку, которую тратил на обвешивание своего авто разными прибамбасами. Вся игра делилась на несколько «миров», со своей уникальной графикой и дорожными особенностями, и чтобы вас «перевезли» на новый мир, требовалось набрать некое количество очков, присуждающихся за место не ниже третьего. Но основная изюминка была в возможности выбора гонщика, который будет вместо вас сидеть в кабине гоночной машины. У каждого из почти десятка водителей были разные способности — кто-то высоко прыгал, но ехал, как бетоноукладочная машина, кто-то летел «с трассы» со скоростью света, но упорно не желал вписываться в повороты. Общим фаворитом, как сейчас помню, был эльф Тарквин, который умудрялся делать на высоком уровне почти все, при этом не имея откровенно слабых сторон.

Но то были дела давно минувших («Мегадрайвных» да «Снесовских») дней, так сказать — «преданья старины глубокой». Наступили иные времена, во многие дома пришли 32-битные чудеса, и фирма «Interplay» задумалась о выпуске сиквела (продолжения) к своему старому хиту. Обещано было немало: 24 различных трассы, шесть новых «machines of war», шесть кровожадных пилотов-новичков и много-много удовольствия. И вот, игра вышла...

Первое, что бросается в глаза — «Interplay» не передала заказ на разработку одной из своих многочисленных фирм-партнеров, а взялась за работу самостоятельно. Опасались, значит...

Насчет машин и пилотов авторы даже умудрились сдержать слово. Тачек, действительно, шесть, начиная от простейшего «Bomback» и заканчивая супер-навороченным ховеравто «Nightmare». Причем теперь каждая машина имеет свои специальные виды наступательного и оборонительного оружия, и никакого «стандартного пулемета» в игре нет. И это очень нехорошо: раньше можно было даже на слабейшую машинку купить (при наличии денег, разумеется) самую большую пушку, а теперь вы долго будете стрелять из паршивого пулеметика и мечтать о «Judgment Knights» (оружие такое, самое крутое...).

О пилотах говорить сложно. Их тоже шесть, и они опять делятся по способностям в той или иной области. Только вот эти области несколько странны — вместо привычных «Acceleration», «Cornering» и «Speed» (если немного ошибся, не серчайте!) появились какие-то «Driving», «Aggression» (!) и «Tactical» (!!). Чем могут помочь тактические навыки пилоту, чья машина целиком во власти игрока — вопрос очень интересный. Хотя, если бы в игре был автопилот... Сами водилы тоже хороши: есть механизированный убийца Моторот («Motormouth») с уклоном в сторону вождения; какой-то непонятный мутант Шакал



(«Jackal»), весь из себя агрессивный член клана «Семи Камней» Хироки («Hiroki») с одинаковыми показателями по всем пунктам (по типу — «Jack-in-all-trades»); более-менее нормальный гуманоид Джек «Красавчик» Кровоколесников («Handsome» Jack Bloodwheel) с неплохими водительскими данными; единственная женщина в тусовке Тула Кримстоун («Thula Crimstone») тактический гений; и наконец — представитель животного мира Джанкярд («Junkyard», непереводимая игра слов), просто очень злая тварь. Однако те, кого не устраивает такой расклад, могут выбрать пилота и потом подогнать его под себя. Дело в том, что каждое умение в игре имеет свой «level» (уровень), и зарабатывая очки «experience»-а, можно этот «левел» повышать. То есть можно при желании из Тулы Кримстоун сделать маньяка-убийцу, а из Шакала — доброго тихого гонщика-профессионала.

Система «миров» и перелета с одного на другой осталась без кардинальных перемен: заработали допустим, 1.000.000 очков — добро пожаловать на следующую гостеприимную планету. И пусть вас не пугают нереальные цифры очков — заработать миллион «поинтов» к середине игры становится не так уж и сложно. Единственное нововведение — нельзя по второму кругу проехать все трассы на одной планете: заработали нужную сумму очков, прокатились пару раз и все, вперед и с песней!

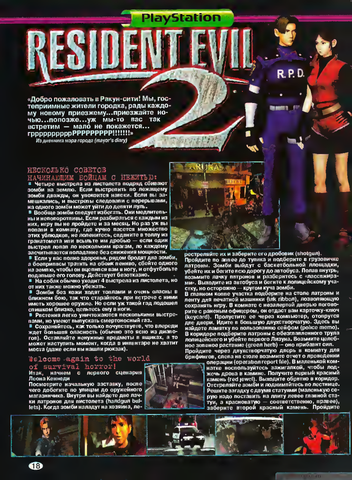
На каждом из миров правит так называемый «босс». Этот неприятный субъект будет каждую гонку упорно плестись в середине каравана (несмотря на свои умопомрачительные скорость и мощность оружия) и всячески портить вам жизнь. Узнать о появлении боссов можно по характерным репликам («You ALREADY dead, ma-a-a-an!!!») и вашей горящей машине у обочины. К сожалению, с музыкой у авторов игры вышло не все так гладко. Лишившись старых, известных меломанам мелодий, они доверили своему композитору студийный синтезатор и ушли ждать результатов. Они не замедлили появиться — несмотря на старания бедного «композера» музыкальные экзерсисы «Красного Асфальта» попросту «не катят» в сравнении с «Rock'n'Roll Racing».

А вот графика не подкачала. Имея вполне пристойный «engine» самого гоночного процесса, авторы смогли уделить немало времени визуальным радостям игры, удивив количеством всяких маленьких заставок и прочих финтифлюшек (например, на каждую машину есть свой рекламный ролик). Тут, по крайней мере, дизайнерам из «Interplay» не за что стыдиться.

Ну, а сама игра... Как ни прискорбно это писать, но кататься в «Red Asphalt» не интересно. Ни капли. А единственный стимул — конечный «силикон» усилиями просто бешеных врагов для не очень опытных геймеров отодвигается на неопределенный срок. И причина всем этим безобразиям — нездоровый перекос от просто гонок к автомобильному «shooter»-у. Оружие в игре стало играть какую-то «неземную» роль, и как бы вы не тратили деньги на всяческую броню, все равно каждый гад будет вам заезжать в тыл и тремя выстрелами отправлять вас в кювет. А это, поверьте мне, не так интересно, как кажется.

Lord «BloodThrottle» Hanta

Графика	4+	Общее впечатление 3+
Звук	3	
Управление	4	
Увлекательность	2	



RESIDENT EVIL 2

«Добро пожаловать в Ракун-сити! Мы, гостеприимные жители городка, рады каждому новому приезжему...приезжайте ночью...попозже...уж мы-то вас так встретим — мало не покажется... гррррррррррРРРРРРРРР!!!!!!!»

Из дневника мэра города (mayor's diary)

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ НАЧИНАЮЩИМ БОЙЦАМ С НЕЖИТЬЮ:

- Четыре выстрела из пистолета подряд сбивают зомби на землю. Если выстрелить по лежащему зомби дважды, он упокоится навеки. Если вы замешкались, и выстрелы следовали с перерывами, на одного зомби может уйти до девяти пуль.
- Вообще зомби следует избегать. Они медлительны и неповоротливы. Если разбираться с каждым из них, игру вы не пройдете и за месяц. Но раз уж вы попали в комнату, где кучно пасется множество этих ублюдков, не поленитесь, сдвиньте в толпу из гранатомета или всыпьте им дробью — если один выстрел попал по нескольким врагам, по каждому засчитывается попадание без снижения мощности.
- Если у вас полно здоровья, рядом бродят два зомби, а боеприпасы тратить на обоих лениво, сбейте одного на землю, чтобы он вцепился вам в ногу, и отфутбольте подальше его голову. Действует безотказно.
- На собак обычно уходит 4 выстрела из пистолета, но от них также можно убежать.
- Зомби без кожи ходят толпами и очень опасны в ближнем бою, так что старайтесь при встрече с ними иметь хорошее оружие. Но если уж такой гад подошел слишком близко, цельтесь ему в ноги.
- Растения легко уничтожаются несколькими выстрелами, но умеют выпускать смертоносный газ.
- Сохраняйтесь, как только почувствуете, что впереди ждет большая опасность (обычно это ясно из диалогов). Оставляйте ненужные предметы в ящиках, а то может наступить момент, когда в инвентаре не хватит места (даже если вы нашли рюкзак).

Welcome again to the world of survival horror!

Итак, начнем с первого сценария Леона Кеннеди

Посмотрите начальную заставку, после чего добегите по улицам до оружейного магазинчика. Внутри вы найдете две пачки патронов для пистолета (handgun bullets). Когда зомби нападут на хозяина, перестреляйте их и заберите его дробовик (shotgun).

Пройдите по аллее до тупика и подберите в грузовичке патроны. Зомби выйдут с баскетбольной площадки, убейте их и бегите всю дорогу до автобуса. Попав внутрь, возьмите пачку патронов и разберитесь с «пассажирами». Выходите из автобуса и бегите к полицейскому участку, но осторожно — кругом куча зомби.

В главном холле участка подберите на столе патроны и ленту для печатной машинки (ink ribbon), позволяющую сохранять игру. В комнате с незапертой дверью поговорите с раненым офицером, он отдаст вам карточку-ключ (keycard). Пропустите ее через компьютер, отопрутся две двери. Идите в большую двухстворчатую. Здесь вы найдете памятку по пользованию сейфом (police memo). В коридоре подберите патроны с обезглавленного трупа полицейского и убейте первого Лизуна. Возьмите целебное зеленое растение (green herb) — оно прибавит сил.

Пройдите через двухстворчатую дверь в комнату для брифингов, слева на столе возьмите отчет о проведении операции (operation report file). В маленькой комнатке воспользуйтесь зажигалкой, чтобы поджечь дрова в камине. Получите первый красный камень (red jewel). Выходите обратно в коридор. Отстреляйте зомби и поднимайтесь по лестнице. Решите загадку с двумя статуями (маленькую серую надо поставить на плиту левее главной статуи, а красноватую — соответственно, правее), заберите второй красный камень. Пройдите



Кадры из японской телерекламы RE2, режиссером которой выступил Джон Ромеро, снявший в своё время классику фильмов ужасов – «Ночь живых мертвецов». Сумма, пошедшая на 4-минутный рекламный ролик – 1500000$ – намного превысила затраты на разработку самой игры.

дальше и заходите в первую комнату по коридору. Это офис команды S.T.A.R S.. Обыщите стол Криса Редфилда, возьмите его дневник (Chris's diary) и медальон с изображением единорога (Unicorn medal). Заберите из металлического шкафа дробовик.

Медальон с единорогом установите в облицовку фонтана в главном холле участка. Возьмите выпавший «пиковый» ключ (spade key) и в коридоре, где столкнулись с Лизуном, отоприте дверь в архив. Здесь лежит отчет о патрулировании (patrol report), лента для машинки и заводная коленчатая ручка (crank). Чтобы взять ручку, подвиньте стремянку к шкафу и заберитесь на нее. Получив все, что вам нужно, отправляйтесь на второй этаж.

Пройдите мимо статуй и комнаты S.T.A.R.S, заходите в библиотеку. Оттуда забирается по лестничке на галерейку. Пол под вами провалится, свалившись, гляньте на картину и передвиньте все книжные полки так, как на ней указано. Наградой вам станет втулка с фигуркой шахматного слона (bishop plug). Выходите через двухстворчатую дверь в галерею главного холла, опустите пожарную лестницу, пройдите мимо зомби на другую сторону, заходите в дальнюю дверь. Подберите ключ от ящиков стола (small key), печатную ленту и первую часть дневника секретаря (Secretary's diary). Выходите из комнаты через дверь напротив.

Миновав коридор, вы попадете на улицу. Спуститесь по внешней лестнице и откройте дверь слева. Отоприте сейф (комбинация 2236), получите патроны для дробовика (shotgun shells) и карту участка. За столом подберите зеленую травку. Идите по коридору с воронами до двери, ведущей на крышу. Пройдите мимо горящего вертолета, спуститесь вниз, в комнате за углом можно сохраниться и взять патроны (gun bullets). За проволочной стеной у вертолета вставьте в трубу и заверните вентиль, вода потушит пожар. Забрав патроны, вернитесь в коридор, где торчит нос вертолета: пламени больше нет и можно свободно пройти в ранее недоступную дверь справа.

Заполучите «бриллиантовый» ключ (diamond key), вставьте красные камни в оба бюста, висящие на стене, и возьмите втулку в виде короля (king plug). Вернитесь на первый этаж и отоприте «бриллиантовым» ключом комнату хранения вещественных доказательств. Быстро избавьтесь от зомби, заберите пленку (film) и патроны для ружья (shotgun shells). Идите в комнату, где раненый офицер давал вам ключ. На этот раз не ждите от него такой милости. На столе подберите ключ-«сердце» (heart key), возьмите пачку патронов и записку о Леоне (Leon's memo). В комнате для допросов, которая открывается тем же «бриллиантовым» ключом, берите втулку в виде пешки (rook plug) и выходите как можно быстрее.

Вернитесь в комнату, где стоит сейф, оттуда – в коротенький коридорчик с дверью, которая отпирается червовым ключом. Двигайтесь к лестнице, остерегайтесь собак. Сворачивайте направо и добегите до первой двери справа. В комнатке подберите зеленую травку и план первого подвального этажа (police B1 map). Подойдя к панели управления резервным питанием, нажмите вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Это активирует электронные дверные замки. Выходите, сворачивайте направо и двигайтесь к двери в конце коридора, помеченной знаком «Парковка». Здесь Леон впервые встретится с Адой Вонг. Помогите ей сдвинуть с дороги грузовик. Следуйте за ней и найдите камеру, в которой сидит Бен. После непродолжительной беседы возьмите с полки крюк для открывания люков (manhole opener). Слева от собачьих вольеров найдите люк и снимите с него крюком крышку. Спускайтесь вниз, теперь вы играете Адой. Остерегайтесь собак.

Дойдите до висящей на стене карты канализации (sewage-disposal map), снимите ее. Спрыгните влево от панели управления и постройте из ящиков мост (на ящики можно забираться). Нажмите на панели кнопку контроля уровня воды. Теперь, пройдя по ящикам, можно взять ключ Треф (club key). Подберите патроны для дробовика (shotgun shells) и возвращайтесь к тому месту, где стали Адой. Девушка отдаст Леону все предметы. Вернув свой прежний мужской облик, поднимитесь обратно по лестнице и зайдите в морг за карточкой-ключом (keycard), после чего откройте оружейную комнату и возьмите пистолет-пулемёт (machine-gun) с патронами. Отоприте, использовав «трефовый ключ», комнату дежурного. Прочтите его дневник (watcher's diary), заберите магнум (Magnum) и печатную ленту. Теперь идите в единственную комнату на первом этаже, где вы еще не побывали, она отпирается Трефовым ключом. Зажгите топку и поверните краны рожков на стене в следующем порядке: 12, 13, 11. Из картины вывалится золотая шестеренка (golden cogwheel). Подберите ее и через библиотеку на втором этаже идите на третий этаж.



Воспользуйтесь коленчатой ручкой, чтобы опустить лестницу. Вставьте в механизм золотую шестерню и нажмите кнопку, открывающую дверь справа. Возьмите втулку в виде шахматного коня (knight plug). Спуститесь по шахте, по дороге подберите письмо начальнику полиции (mail to the Chief). Тут вам необходимо будет победить с нетерпением ждущего вас монстра. После этого вы сможете сохраниться, взять ленту для машинки и прочесть записки смотрителя канализации (sewer manager file).

Выходя, вы вновь встретите Аду. После разговора в Леона выстрелят, и вновь придется играть девушкой. Бегите за стрелявшей (это жена Уильяма, Анетт) по лестнице, затем по вентиляционной шахте. После того, как переговорите с ней, спускайтесь вниз. Здесь вы опять станете Леоном. Пройдите по коридору и возьмите монетку с изображением волка (wolf coin). Продолжайте следовать по канализации, пока не достигнете механизма, опускающего мост. Включается он всё тем же вентилем. Перейдя через мост, обязательно верните его в изначальное положение. Вскоре на вас нападет гигантский аллигатор. Бегите от него назад до красной лампы слева. Нажмите кнопку, чтобы отцепить газовый баллон, который аллигатор незамедлительно заглотит. Пара выстрелов по такой живой мине, и зверюга в прошлом. Впрочем, его можно убить и простым оружием, но это займет больше времени. Идите туда, откуда вылез аллигатор, поднимитесь по лесенке, сверните налево и подберите медальон с изображением орла (eagle medal) и еще одну часть дневника смотрителя канализации.

Направляйтесь направо и крутаните вентиль пару раз на освещенной машине слева от вращающегося вентилятора — это откроет вам вход в вентиляционную шахту. Залезайте в нее и идите по тоннелю до водопада. Используйте оба медальона на панели управления, осушающей водопад. Проходите в открывшуюся дверь. Включите ток на контрольной панели и заходите внутрь вагона монорельса, но будьте внимательны — с потолка вас сразу же атакует монстр. Разобравшись с ним (стреляя по рукам), выходите и используйте зажигалку на сигнальной шашке (flare signal) — яркий свет отразится от ключа к оружейному шкафу. Берите ключ и идите к двери.

Когда доберетесь до первой развилки (там ждут несколько зомби), сверните влево и обыщите труп. Совместив кое-какие детали, которые вы найдете, со своим шотганом, получите супер-шотган. Поднимайтесь по лестнице справа. В комнате наверху стоит печатная машинка, тут же лежат ленты для нее, патроны к магнуму и шотгану. Собрав все добро, выходите через дверь и направляйтесь к локомотиву, стоящему на платформе. Внутри вы найдете еще немного боеприпасов и ключ, активирующий платформу. Используйте его на контрольной панели перед локомотивом и нажмите кнопку. Как только вы войдете внутрь, на вас нападет Уильям, самое жуткое существо во всей игре. Выбегайте наружу и принимайте бой!

Когда победите монстра, и локомотив на платформе спустится, возьмите раненую Аду и перенесите ее в комнату дежурного по лаборатории, переговорите с ней. Подберите нужные предметы и выходите через замерзшую дверь. Возьмите с тележки колбу и, воспользовавшись механической рукой, установленной на столе, наполните ее предохраняющим составом (fuse). Поместите колбу в энергоустановку на развилке западного и восточного коридоров. Идите в западное крыло лаборатории, в правую дверь. Подберите напоминание о соблюдении правил безопасности (security memo) и памятку временному пользователю компьютерным терминалом (temporary user note). Подойдите к компьютеру и включите распылители дезинфицирующего газа. Расстреляйте или сожгите при помощи зажигалки растение, облюбовавшее вентиляционную шахту. Пролезьте в нее, возьмите ленту и патроны.

Теперь открывайте дверь справа, но берегитесь новых врагов — ползающих хищных растений. Их там три, за следующей дверью еще одно. Спуститесь по лестнице на стене огромного ангара. В комнате поищите у мониторов карту. Проходите в следующую дверь и отпирайте соответствующим ключом оружейный шкаф, где лежат части супер-магнума. Опробуйте новый пистолет на зомби и подберите красную лабораторную карточку. Идите к двери с кладкой странных яиц, отпирайте карточкой дверь и убивайте гигантскую моль. Подойдите к компьютеру и расстреляйте всех маленьких зверьков, ползающих по клавиатуре.

Введите пароль guest («гость»), возвращайтесь в восточное крыло, открывайте картой дверь, убивайте всех зомби. Задействуйте устройство справа прикосновением руки. Подбирайте спрей первой помощи, патроны для магнума, а главное — магнитооптический диск (MO disc). На выходе вы столкнетесь с Анетт и получите G-вирус; подойдите к большой двери. Последует сцена с Адой. После этого используйте на двери диск. Входите и готовьтесь к финальной битве с Уильямом. Убедитесь, что у вас большой боезапас и много лечащих средств — у него целых три инкарнации! После победы вам достаточно найти выход из бункера лаборатории на станцию секретной подземки, и... из заставки вы поймете, что это был вовсе не конец игры, приключения еще только начинаются!

В следующем номере журнала вы найдете подробное описание прохождения второго сценария за Клэр Редфилд!

Агент Купер



НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

TWISTED METAL 2

ПОЭМА О СКРУЧЕННОМ МЕТАЛЛЕ ОТ МИКА И СТЮ.

Облако на небе,
Я хотел быть им,
Даль, в которую я хотел уйти.
Снимите с женщин майки.
Конец.

Ну вот, господа хорошие, мы и дождались! Наши, самые доблестные и наглые, пираты наконец-то бросили вызов острейшей проблеме современности — языковому барьеру! Где и как они раздобыли необходимое оборудование — тайна, покрытая мраком, но тем не менее мы не ослышались. Вышел русскоязычный "Twisted Metal 2".

Надо сказать, игра для перевода выбрана идеально (пусть там говорят, что наши пираты — дураки, мы-то знаем...). TM2 известная и уважаемая игра, мировой хит, да и корпеть над словарем особо долго не надо — как ни как не RPG. Для полного счастия требовалась только чуточка терпения и доля юмора. Но если с последним все в порядке, то с первым явные проблемы... Ошибки прут уже с обложки диска — зачем-то добавили лишнюю буковку в слове "Metall". Ну и конечно, сам перевод: "Извращенный Металл"... Нет, конечно ясно, что это гонки не для нормальных людей, но и до извращенцев пилотам TM далеко, да и само название "Изв. Металл" подходит более для фабрики бигудей.

Включаем игру. Сразу вылезает очень неприятный факт — музыка в этом шедевре работать принципиально отказывается (тошно ей, музыке, от соседства с самопальной кириллицей [illegible]), оглашая округу отвратными шумами. Русская речь (а встречается оная только во время заставок) по качеству неплоха, но по содержанию [illegible] В общем, это надо слушать! Также местами прет откровенная халтура — например, нет перевода к секретному "Sweet Tooth"-у, хотя "Minion" ("Фаворит") в родном исполнении есть. Ничего не изменено в самом процессе боя — везде царит нетронутая латиница. В принципе, это и не удивительно — ведь пираты явно не владели технологией для создания анимаций и ограничились простейшей редактурой картинок, что особенно заметно на экранах "loading"-а, когда русский текст идет поверх неумело затертого английского. Ну а перевод имен водителей и их биографий... Тут уж каждый решает сам за себя. А вдруг кому понравилось, что его любимого "Thumper"-а прозвали "Быком", а "Outlaw-2" мутировало в "Преступник 2" (хорошо хоть, что не в "Внезаконник"). Но это не самое страшное. Круче всего фантазия переводчика разыгралась на "Mr Grimm", "Warthog" и "Mr. Slam". Первый превратился в "Мистера Жестокость", второй стал "Служакой", ну а третий поменял имя на "Мистер Неудачник". Ну и конечно, не обошлось без ошибок, благодаря которым мир заполучил такие интересные личности, как "Капитан Джеммии Роберто" и "Дорожный Убица".

Однако общую значимость этого пиратского проекта переоценить трудно. Во-первых, мы тут в редакции временами забываем, что есть люди, ВООБЩЕ не владеющие английским. И им такие игры — бальзам на душу. Во-вторых, уже сейчас (март'98) на прилавках лежит русскоязычный "G-Police", и не за горами локализация еще многих игр. Так что, как говаривал О. Бендер: "Лед тронулся, господа [illegible]!" [illegible] на этапе "Arctica" [illegible]).

N.B. Интересно, а что следующее на очереди? Вдруг "Final Fantasy VII"...

Lord Hanta



Услышав в первый раз о проекте создания трехмерного beat'em up-а, мы как закоренелые любители двумерных рисованных боевиков отнеслись к такой возможности весьма прохладно. Даже с некоторым подозрением. Речь тогда шла о переводе в 3D одного из лучших представителей этого жанра — Bare Knuckle (или Streets of Rage, кому как нравится). Было несколько неубедительных картинок из будущей игры и море стандартных пустых обещаний от создателей-программистов. В то время мы как раз заигрывались сеговским Bare Knuckle III и каждый раз, садясь за приставку и видя перед собой настоящий шедевр жанра, невольно задавались вопросом: "Сумеют ли программисты не то что улучшить, а хотя бы просто перенести в 3D на том же уровне, что был присущ сеговскому прототипу, всю увлекательность, продуманность и сбалансированность игры? Да и возможно ли это вообще?" Тогда, а было это года четыре назад, ответа так и не последовало, игра просто не вышла... А тем временем в 3D потихонечку начали перебираться гонки и симуляторы, за ними файтинги и приключения, и вот теперь редко встретишь игру, авторы которой не хвастались бы созданной ими самой трехмерной трехмерностью, количеством полигонов и технологиями типа motion capture. Одним из последних жанров, поддавшихся новомодному веянию времени, был как раз beat'em up. Характерная черта игр такого типа это настоящее столпотворение персонажей на экране. Считайте сами: пара героев плюс пяток негодяев-врагов, итого получается около семи полноценных самостоятельных трехмерных моделей, действия которых на экране надо просчитывать одновременно. Согласитесь, для такой игры нужен очень мощный, хорошо сбалансированный и продуманный движок. Его разработка, естественно, стоит денег и денег не малых. Это, по-видимому, и отпугивало (и отпугивает до сих пор) большинство разработчиков игр. Потому что, к сожалению, многие фирмы работают по принципу "зачем что-то делать, когда можно этого не делать!" И, следуя данному принципу, издают такие игры, как Perfect Weapon, Crown и им подобные, которые как beat'em up-ы по увлекательности, по ИГРАБЕЛЬНОСТИ вряд ли могут составить здоровую конкуренцию даже первому Final Fight-у! Немного лучше удалось справиться с этой задачей небезызвестным CORE и Eidos Interactive (надо напомнить, что на их счету создание обеих частей Tomb Raider). Свой трехмерный beat'em up они окрестили Fighting Force, то бишь "Сила мордобоя". И надо сказать, что "сила..." эта у CORE и Eidos получилась и вправду достаточно сильной: интересные обширные локации, множество разнообразных стильных врагов и оружия, огромные злые боссы — то есть присутствует весь джентльменский набор хорошего beat'em up-а. Игру, вообще, можно было бы назвать весьма удачной, если бы не одна пресловутая "ложечка дегтя" — управление. Оно не оставляет поводов для оптимизма. Приступив к игре, вы вместо того, чтобы бороться со шпаной на улицах города Нью-Йорка, начинаете воевать со своим джойстиком, причем зачастую побеждает последний. И тогда ваш персонаж, поражая



своей независимостью, начинает бесцельно шататься по экрану, будучи не в состоянии попасть в кого-нибудь своими ударами или поднять предмет, который находится у него прямо под ногами. (Любители Тум Райдера, ау! Вам это должно быть знакомо!) Из-за подобной неразберихи с управлением самый эффективный и чуть ли не единственный способ "достать" в игре супостата — оружие. Как известно, против лома нет приема... Поэтому все, игравшие в FF, с особой трепетной любовью вспоминают богатый арсенал игры. Улицы Нью-Йорка просто завалены разнообразными дубинками, бейсбольными битами, стальными трубками, ножами и топорами, за что создателям пламенное "спасибо". Также прямо на улицах встречаются бесхозные пистолеты, дробовики и даже... гранатометы! Согласитесь, щедрость программистов впечатляет. Но это еще не все. В качестве оружия можно использовать практически любые элементы декораций. Например, камни в парке или чемоданы и коробки в метро. (Да, в игре есть метро — оно уже стало неотъемлемым элементом жанра). Если же начать разрушать декорации, а разрушается почти все, то оружием могут стать покрышки от разбитых автомобилей, арматура от автоматов с газировкой, выхлопные трубы и аккумуляторные батареи от мотоциклов. Короче, в этой игре, по-видимому, самый большой выбор подручных и подножных средств для нанесения тяжких телесных повреждений. По своему опыту скажем, что пройти ее до конца можно только, активно используя все попадающиеся в игре "орудия пролетариата".

Сюжет игры прост и незатейлив, что, впрочем, характерно для всех beat'em up-ов. Есть страшная корпорация "Z", есть злодей, который хочет напакостить всему миру, некий доктор Зенг, и зубодробильный квартет героев, считающих, что любую проблему можно решить битьем морд. Повальная феминизация видеоигр коснулась и Fighting Force — половина выборных персонажей является представительницами прекрасного пола. Это Алана Маккендрик, самый легкий и быстрый, но и самый уязвимый персонаж игры, и Мэйс Денилс, являющая собой оптимальное сочетание силы и скорости, с некоторым преваированием последней. Компанию им составляют два кавалера. Хок Мэнсон, хорошо сбалансированный персонаж, он слегка медленнее и сильнее Мэйс, и Бен "Смашэр" Джексон, тупая и до безобразия неповоротливая горилла, но зато с силищей неимоверной, самый выносливый персонаж в игре. В общем, неплохой подбор героев. Во всяком случае, разница между бойцами чувствуется, следовательно, есть из чего выбирать.

Подводя итог, можно сказать, что игра довольно приятная. А если вы сможете "почувствовать" управление или, по крайней мере, смириться с ним, то получите от Fighting Force все, что можно ожидать от весьма приличного beat'em up-a.

Александр Макаров, Артем Сафарбеков

EINHANDER

Есть в мире такие фирмы, которые никогда (почти!) не подводят своих почитателей, ставя на первое место "качество во всем". Именно их игры геймеры ищут в новостях и анонсах, потом полные радостных предвкушений ждут немалый срок, чтобы в один счастливый день лететь окрыленными домой с новеньким компактом в кармане, твердо зная, что все их ожидания обязательно сбудутся. Для одних такие игры делает "Id Software", для других "Capcom", ну, а для меня самой любимой и надежной фирмой была, есть и останется "Square". Тот день, когда ее руководство приняло историческое решение отвлечься от добивания всех противников на сцене ролевых игр (тот факт, что "Square" давно признана лучшим в мире производителем приставочных RPG, надеюсь, всем известен?) и перейти к многожанровому издательству, должен быть золотыми буквами вписан в летописи видеоигр. Ведь только благодаря этому, наш мир обогатился такими шедеврами, как "Tobal 1-2", "Bushido Blade", "Front Mission 2", "FM Alternative" и "Final Fantasy Tactics".

И когда японцы решили внести свою лепту в возрождание неправедно забытого жанра космических стрелялок (или по-иностранному, "shoot'em-up"-ов), наметив к выпуску игру "Zauber", я нисколько не сомневался, что это будет хит. Так оно и случилось. Выйдя под конец 1997-го года, "Einhander" (переименование произошло, скорее всего, из-за проблем с лицензией) не только одним махом заткнул за пояс все ранее выпущенное (даже весьма неплохой "Ray Storm" от "Working Designs"), но и в который раз для "Square" установил новый стандарт в своем жанре.

Ну и как же может быть игра от "Square" с плохим сюжетом! Удивив игроков новыми качественными планками по всем пунктам, японцы решили еще и добить их наличием в игре достаточно логичного и интересного сценария. Как можно понять из текста начальной заставки, ситуация развивалась так: человечество в будущем (увы, точных дат не указано...) смогло все-таки объединиться в некое подобие Мирового Союза и основать первую Лунную Колонию. Но тут на планете разразилась очередная гражданская война, плавно переросшая в Третью Мировую. От этого конфликта пострадали все, кроме новоявленных селен (а именно так себя прозвали самостийные лунные жители), которых атомный конфликт не затронул. В итоге получилась ситуация, похожая на возвышение США после Второй Мировой — Лунные Колонии заметно оторвались в экономическом плане от поставленной на колени разрухой Лиги Выживших Наций. Однако Луна в планетарном масштабе гораздо меньше Земли, и вскоре селены начали вынашивать планы по аннексии планеты-матери. Прикрывшись желанием вернуть себе мифический "Содом" (в истории не осталось данных, что же это был за объект), Лунные Колонии выдвинули свой флот на земную орбиту и тем самым развязали новую войну...

Имея значительное технологическое преимущество перед



Лигой, они надеялись быстро подавить основные очаги сопротивления и закончить операцию с минимальными потерями Но вопреки всем прогнозам аналитиков, война затянулась и с переменным успехом продолжалась несколько лет, и терпение (и что более важно — ресурсы) обеих сторон начали истощаться И тогда селены вынули из рукава своего козырного туза — ряд революционных технологий, собравшихся воедино в супер-истребителе под кодовым названием "Einhander" (правильно произносится "Айнхандэр", т к слово немецкое) Развязка была близка

Именно роль пилота этой многообещающей боевой машины вам и предстоит играть Как ни странно, сценаристы "Squaresoft" поставили игроков на сторону селен, хотя мои симпатии (да и любого нормального человека) были целиком на стороне обижаемых землян Но что меня больше всего поразило, так это то, что все жители новой земли поголовно разговаривают на немецком языке! Вот уж где раздолье для тех несчастных, кто изучал его в школе! Тут вам будут и "Ein, Zwei, Polizai!!!", и "Хенде хох!", и мое любимое "Йя-Йя, штангенциркуль" И хотя явных подданных канцлера Коля (ох, слетит бедняга на следующих выборах — попомните мое слово!) я в титрах не нашел, но весь этот дойчландский фольклор наводит мысли о таинственном партизане, пробравшемся в ряды "Square" и очень жаждущем господства "арийцев" в будущем.

Итак, вы вылетели на свой первый в жизни этап в "Einhander" К чему вам придется привыкнуть — это к не вполне понятной системе необходимых условий для гибели вашего истребителя Вроде бы достаточно одного попадания, чтобы вы в всполохах дизельного пламени камнем полетели вниз, но тут не так все просто Во-первых, почти всегда смертельными бывают столкновения с вражеской техникой и ограничениями (если таковые присутствуют) по бокам экрана Во-вторых, по-любому фатальным будет даже самое слабое попадание в кабину "Айнхандэра" — тут уж ничего ни поделаешь... Ну и в-третьих, зачастую жизнь вам будут спасать занятые оружейные подвески — при определенной сноровке вы научитесь специально подставлять их под удар Назначение шкалы справа-снизу для меня осталось неясным она заполняется, когда вы ПОЛНОСТЬЮ разрушаете любого противника, и показывает либо уровень мощности стандартного пулемета (чем больше понасшибали, тем кучнее и веселее идет стрельба, как в "Nightmare Creatures"), либо мощность вашей брони на этом отрезке времени (логики никакой, но все же...)

Отдельно надо рассказать о еще одном изобретении "Square" — оригинальной системе оружейных подвесок Несмотря на название, у вашего "истребка" целых две турели, на которых может располагаться различное вооружение Самое интересное, что многие его виды можно (и нужно!) подбирать с обгоревших останков врагов, пока те еще не упали вниз Оружия на самом деле много в его списке присутствуют разнообразные модели, начиная с тривиальных пулеметов "Вулкан" и кончая плазменными установками направленно-кинжального огня Для удобства подвески можно менять местами, что приводит к новым интересным возможностям. Ищите и обрящите...

Lord "Zweihander" Hanta

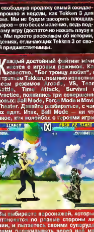
N.B. Увы, на данный день "Squaresoft" не выказала никакого желания локализовать игру для американского рынка. Так что единственное, что я могу сделать — это посоветовать вам найти японскую версию "Einhander" и поиграть в нее. Удовольствие гарантировано!

Рейтинг (блин, какой же может быть рейтинг для игр "Square"...)

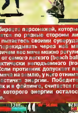
Графика	5+	Общее впечатление 5+
Звук	5+	
Управление	5+	
Увлекательность	5+	

26 марта в Японии поступил в свободную продажу самый ожидаемый файтинг этого года. Не прошло и недели, как Tekken 3 для PlayStation появился и в Москве. Мы не будем засорять площадь журнала публикацией суперударов — это бессмысленно, ведь подробный их список заложен в саму игру (достаточно нажать паузу в бою и взглянуть на moves list). Мы просто расскажем об истории, персонажах и других нововведениях, отличающих Tekken 3 от своей, казалось бы, совершенной предшественницы.

Каждый достойный файтинг начинается с игровых режимов. Как известно, "Бог троицу любит", и в третьем Tekken, помимо известных всем режимов Arcade, VS, Team Battle, Time Attack, Survival и Practice, появились три совершенно новых: Ball Mode, Force Mode и Movie Theater. Давайте разбираться, с чем их едят. Итак, Ball Mode — ни что иное, как волейбол с героями игры!



Вы выбираете персонажей, которые становятся по разные стороны линии, и пытаетесь своими суперударами перекидывать через неё мячик. Причем вес мяча можно регулировать от самого легкого (beach ball) до практически неподъемного (iron ball). Если противник допускает падение мяча на землю, у него отнимается частичка энергии. Победителем, как и в файтинге, считается герой, у которого энергии осталось больше.



Далее следует замечательный режим Force Mode, не какой-то бонус-гейм, а почти полноценная отдельная игра! Поклонники Final Fight и Streets of Rage, приготовьтесь — вам (да и все остальным игрокам) выпала возможность сыграть в настоящий beat'em up любимыми



Как следует из истории, размещённой на сайте NAMKO, минуло пятнадцать лет после победы Пола Финикса на втором турнире "Железного Кулака". Отряд археологов, подчиняющийся главе огромной финансовой империи Хейхати Мисиме, находит на раскопках древнего индейского поселения загадочную гробницу. Хейхати приказывает им вскрыть ее, но внезапно связь с экспедицией прерывается, и последние слова, донесшиеся из передатчика, были: "Это же Бог Боя!". Хейхати и его спецотряд Теккен (Tekken Force) отправляются на выручку, но находят одни трупы. Мисимой овладевает отчаяние, но затем появляется и новая мысль: "А что, если я заполучу существо с такими силами? Возможно, моя мечта полностью подчинить себе весь мир, наконец, исполнится!". Через некоторое время стали происходить еще более странные события. По всему миру люди, сильные духом и телом — лучшие из мастеров единоборств, начинают таинственно исчезать. Дзюн Кадзама решает, что настало время рассказать своему 15-летнему сыну Дзину о его отце Кадзуе, о турнире, в котором тот участвовал, и об опасности, которую несет Бог Боя, Огр. Еще через несколько дней Огр появляется перед Дзюн, и она гибнет в попытке защитить сына. Дзину удается спастись, и он просит Хейхати завершить его тренировку. Мисима понимает, что юноша — именно тот, кто ему нужен, чтобы заманить Бога Боя в ловушку, и соглашается. Проходят четыре года, и для 19-летнего Дзина Кадзама, так же как и для многих других бойцов со всего мира, наступает звездный час: Хейхати Мисима объявляет об открытии третьего турнира "Железный кулак", победитель которого сможет сразиться с самим Огром!



теккеновскими персонажами! Вас ждут четыре уровня, полные наемников синдиката Мисимы, правда, почему-то носящих птичьи имена. Босс каждого уровня меняется в зависимости от персонажа, которым вы играете. Не думайте, что пройти этот режим — раз плюнуть, ведь уровни надо завершить в определенный временной промежуток, причем не тратя continue. Зато наградой вам будет служить еще один секретный персонаж, знаменитый доктор Босконович! Так что дерзайте!

Третье нововведение среди режимов, Movie Theatre, появляется после того, как вы пройдете игру всеми обычными героями. Это настоящий кинотеатр, где можно по мере открытия смотреть все игровые видеоролики. То есть теперь каждый раз, когда вы захотите удивить друзей отличной рендеренной заставкой, вовсе не нужно проходить Arcade Mode, все ваши концовки уже будут содержаться в меню Theatre. Но это не все, вдобавок вы еще сможете пересматривать все заставки и концовки первых двух Tekken-ов, просто меняя в приставке диск, естественно, находясь в том же "театральном" режиме!

Боевой процесс не претерпел кардинальных изменений, но появились несколько улучшений, поднимающих и без того высокий уровень боевой стратегии предыдущей игры на новый горизонт! Во-первых, техника, называемая Reversal Counter: когда вы бьете противника, и он контратакует захватом (Reversal Grapple), этот захват можно прервать резким ударом, заставляющим противника на секунду потерять сознание. Во-вторых, появилась возможность передвигаться под углом к противнику (Side-Stepping) и совершать боковые броски (Side-Throwing). Такие возможности разумно усложняют боевой процесс, превращая Tekken 3 в настоящий трехмерный файтинг! В-третьих, вам больше не придется проводить на земле долгие секунды, будучи сбитым с ног, в бессильном гневе ожидая, когда противник пнет вас вдогонку. Нет, появилась возможность мгновенно вскакивать и отпрыгивать назад. Вдобавок надо сказать, что каждый из участников турнира контратакует по-своему, так, как диктуют каноны избранного им стиля: Пол бьет руками, приседая, а Лоу, например, при контратаке отпихивает противника от себя на почтительное расстояние. Все это заставляет задуматься о колоссальной работе по исследованию разных видов единоборств, проделанной автором игры Хадзиме Накатани, а также о работе актеров motion capture и программистов, сделавших реальным использование всех этих боевых техник в игровом поединке!

Ну что же, вы изучили историю, игровые режимы, познакомились с основами боя, нацепили широкие шелковые панталоны и боевые гета a la Хейхати? Настал черед познакомиться с участниками турнира!

Открывать секретных героев гораздо легче, чем в Tekken 2. Вместо того, чтобы получать их после прохождения Arcade Mode конкретным героем, теперь просто достаточно пройти аркадный режим. Каждый раз, когда вы будете забивать Настоящего Огра, будет открываться новый секретный персонаж.

ДЗИН КАДЗАМА (JIN KAZAMA)

На глазах 15-летнего Дзина его мать Дзюн Кадзама пала от руки Бога Боя. Затем он узнал правду о своем отце, Кадзуе, и стал тренироваться под началом Хейхати Мисимы. Четыре года Дзин ждал возможности отомстить Огру за смерть своей матери. И вот долгожданный день настал. Его стиль сочетает в себе удары отца, матери и его учителя! Это несколько комбо с захватом, электрическое силовое поле, четырехударник с ногами, так любимый поклонниками Дзюн. С этого парня и надо начинать свое знакомство с Tekken 3!

ЛИНЬ КСЯОЮ (LING XIAOYU)

Отдаленная родственница Ванга из Tekken 2, Линь обожает парки развлечений и со временем хочет открыть свой собственный. Хейхати обещал ей денег на постройку парка, если она выиграет турнир. Используя технику "Кулак Багуа", эта 16-летняя девочка извлекает огромную выгоду из трехмерности игры. В арсенале Линь — отнимающие мало энергии, но молниеносные по скорости удары, и головокружительные кувырки, увидев которые, сразу вспоминаешь Дзюн Кадзаму.

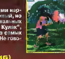
ЙОСИМИЦУ (YOSHIMITSU)

Взамен за спасение собственной жизни, "космический ниндзя" Йосимицу должен доставить доктору Босконовичу чудодейственную кровь Огра, использовав которую великий ученый надеется возродить свою дочь. Самоубийственная вертушка, захват горла с высасыванием жизненной энергии, раздвоение, "вертолетные" атаки и нездоровое дыхание — вот что поможет давнему любителю видеоигр победить на турнире. По крайней мере, он так думает.

ЭДДИ ГОРДО (EDDY GORDO)

Альтернативный боец: **ТИГР (TIGER)**

Эдди пришлось признаться в убийстве своего отца, совершенном головорезами наркокартеля. Движимый одним чувством — местью, за решеткой он изучает красивый, но смертоносный боевой стиль капоэйра, во многом основывающийся на танцевальных движениях. После освобождения он решает принять участие в турнире "Железный Кулак", чтобы отточить свои навыки бойца и проследить за одним из убийц отца. Один из самых мощных персонажей, с огромным радиусом поражения и очень сильными атаками. Не говоря уж о том, что движется он просто с неописуемой грацией!



ПОЛ ФИНИКС (PAUL PHOENIX)

В свои 46 Пол все еще уверен, что в третий раз заполучит титул "Короля Железного Кулака". Подвинулся бы дедуля — за последние 19 лет он выучил всего-то штук пять новых суперударов. По Интернету ходит шутка, что в "Tekken 7: Revenge of Heihachi's Great Grandson" Пола будут выкатывать на инвалидной коляске, а он будет потрясать костылями и орать беззубым ртом: "А ну пшли вон, сосунки! Я, помнитсв, тренировался еще у Вилли Вильямса!". Тем не менее, не следует недооценивать его новый "летящий локоть" и боковые броски.

КИНГ (KING)

На самом деле это второй Кинг, выросший без родителей и избравший своим идолом старого, настоящего Кинга, погибшего в бою с Огром. Наставником нового Кинга был Армор Кинг, непримиримый противник Кинга изначального. Как и Дзин Казама, Кинг ищет встречи с Богом Боя, чтобы отомстить за смерть дорогого ему человека. Настоящий борец, он теперь может проводить захваты под любым углом противнику, "пинковать" их и добиваться нанесения практически 90-процентного ущерба противнику в одном комбо.

НИНА ВИЛЬЯМС (NINA WILLIAMS)

Убийца-террористка, член ИРА, 15 лет назад погруженная доктором Босконовичем в криосон, разбужена Огром. Бог Боя полностью подчиняет Нину себе и дает ей единственное задание — во что бы то ни стало уничтожить Дзина Кадзаму. Нина выучила несколько новых ударов ногой в район паха, толчок руками сбоку, переходящий в мини-комбо, и переняла у сестры привычку добавлять к обычным ударам хлесткие пощечины. Роковая женщина.

ХВОАРАНГ (HWOARANG)

Молодой ученик Баека, Хвоаранг ищет свой жизненный путь. Одна из дорог привела его на турнир Мисимы. Хвоаранг одинаково хорошо владеет обеими руками, и это его основное отличие в технике боя от других персонажей: каждая из четырех его стоек позволяет ему совершать различные атаки. А какие у него броски с захватом шеи! Тэквондисту не хватает одного — у него мало ударов руками, так что стройте свою тактику, основываясь на широком потенциале нижних конечностей этой машины убийства!

ФОРЕСТ ЛОУ (FOREST LAW)

Пол Финикс убедил участвовать в третьем турнире сына Маршала Лоу. Хотя Форест и знает, что отец бм этого не одобрил, он считает борьбу на турнире необходимым этапом становления своего "я". Форест тайком покидает дом и отправляется вместе с Полом навстречу судьбе. Лоу владеет всеми ударами своего отца, плюс у него есть очень крутой бросок (после него Лоу так и дрожит от ярости!), несколько необмчных комбо с руками. Все это, а также целых три костюма и высокий голос делают его лучшим подражателем Брюсу Ли со времен Дракона из World Heroes.

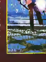


Специально к японскому дебюту приставочного Tekken 3 фирма Hori выпустила для этой игры особый джойстик, названный Real Arcade. Сейчас на него огромный спрос, так как было произведено всего 30000 штук, а игру раскупают сотнями тысяч. У джойстика 4 основных кнопки (Круг, Треугольник, Крестик, Квадрат) и кнопка Start. Кнопки Select, L и R убраны, чтобы сохранить аркадный вид.



ЛЕИ ВУЛОНГ (LEI WULONG)

Суперполицейский расследовал исчезновение многих известных бойцов, когда к нему таинственным образом явился Хейхати и попросил участвовать в турнире. Леи согласился, уверенный, что владение пятью (!) "животными" боевыми стилями Шаолиня (в их числе дракон и пьяная обезьяна), гарантирует ему чистую победу. Действительно, очень мощный и совершенно непредсказуемый персонаж.



КУМА (KUMA)

Альтернативный боец: **ПАНДА (PANDA)**

Кто бы мог подумать, что Кума из Tekken 2 в перерывах между тренировками у Мисимы успел понаделать медвежат! Один из его сыночков попал к Полу Финиксу, который и сделал из него настоящего кунгфуиста, достойного памяти отца! Влияние Пола заметно как в "прикиде" зверя (шипастый браслет, красная бандана), так и в одной из его победных стоек.

БРАЙАН ФЬЮРИ (BRYAN FURY)

До своей смерти Фьюри был офицером спецотряда гонконгской полиции. Некий ученый (один из врагов Босконовича?) воскресил Брайана из мертвых, чтобы тот заполучил информацию по стилю борьбы, используемому Йосимицу.

ДОКТОР БОСКОНОВИЧ (DR. BOSKONOVITCH)

Ученый, работавший на Хейхати, спасший инопланетянина Йосимицу и наблюдавший за крио-сном Нины. Во время одного из экспериментов Босконович сильно пострадал, и поэтому в бою он не может ровно стоять на ногах. Его атаки в основном состоят из резких ударов ногами и подсечек. Чтобы открыть его, надо пройти четыре раза Force Mode, последним боссом будет именно добрый доктор.

ГОН (GON)

Маленький динозавр, созданный в 1992 году известным японским манга-художником Масаси Танакой, появляется в своей первой видеоигре (его не было в аркадной версии Т3). Пока не известно, какую роль милый зубастик играет в общем сюжете игры (никакой?), но открыть Гона вы можете, победив его в волейбольном Ball Mode.



АННА ВИЛЬЯМС (ANNA WILLIAMS)

Сестра Нины, судя по всему, тоже проведшая почти два десятка лет в анабиозе... и неплохо сохранившаяся! Использует в бою комбинации из неплохих бросков и знаменитых лощечин.

ХЕЙХАТИ МИСИМА (HEIHACHI MISHIMA)

Гранд-Мастер (выражаясь терминологией Street Fighter) Хейхати внешне мало изменился со времен второго турнира, но сильно прибавил в возрасте, сейчас ему 78. Его удары практически те же, за исключением нескольких новых комбо с ударами руками и, как минимум, одного нового броска.



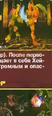
ГАН ДЖЕК (GUN JACK)

Последнее пополнение серии Джеков, киборгов-борцов, созданных русской инженерной мыслью и военной промышленностью. В арсенале Ган Джека все приемы первых трех Джеков плюс новые агрессивные способы ведения боя.



ОГР (OGRE)

Огр был всегда. Мифический Бог Боя, он неосторожно разбужен археологами синдиката Мисимы. В бою он не только поглощает энергию противника, но и использует удары многих бойцов со второго турнира, не присутствующих на турнире (Дзюн и Ли, например). После первого своего поражения Огр поглощает в себя Хейхати и становится еще более огромным и опасным существом.

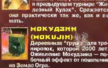


ДЖУЛИЯ ЧАН (JULIA CHANG)

Джулия — дочь индианки Мишель Чан, участвовавшей в предыдущем турнире "Железный Кулак". Сражается она практически так же, как и ее мать.



МОКУДЗИН (MOKUJIN)



Деревянная "груша" для тренировок, которой 2000 лет. Оживление Мокудзина — побочный эффект от появления на Земле Огра.



НАСТОЯЩИЙ ОГР (TRUE OGRE)

Демонический зверь, помимо всего вышеперечисленного обладающий еще и смертоносной огненной атакой. Достойный босс для третьей части Rave War!



АГЕНТ КУПЕР

DIABLO

В 1996 году на игровой платформе с длинным и противным названием "персональный компьютер" в буквальном смысле слова гремели две игры. Первой, конечно, был местами непревзойденный и до сих пор первый "Quake", а второй — "Diablo", ролевая игра от прославленных создателей "Warcraft"-а фирмы "Blizzard". Сразу отмечу, что в среде PC-геймеров никто так и не договорился о том, считать ли "Диаблу" полноценной ролевой игрой или выделить ее в отдельный поджанр. Тут каждый решает сам за себя, но мы (для удобства!) все-таки присвоим ей бирку RPG.

Суть данного шедевра состояла в том, что выбрав себе альтер-эго (воин, маг или красавица-лучница), игрок засылался в подземелье, где за каждым углом притаились ужасающие монстры, все норовящие откусить кусочек ноги или руки вашего героя. Правда, перед этим игрок должен получить квест (задание) у кого-то в малоразмерной деревеньке, насчитывающей, дай бог, пяток домов и замечательное пастбище с коровами. Ну а получив этот пресловутый квест, герой опять направлял стопы к подземелью, чтобы вскорости его своды озарились магическим светом fireball-ов и предсмертными криками демонов.

Но на самом деле, несмотря на сюжет, состоящий из намеков и гнусных легенд, и подавляющую однообразность действия, "Diablo" завоевал-таки себе место под солнцем. Сделал он это прекрасной (ну, для того времени...) графикой, умеренно корявым управлением и (мелкая барабанная дробь...) огромными сетевыми возможностями. На специально выделенном сервере "Battle.net" все любители темных подземелий резали и рубили всем скопом монстрюков и собратьев своих, объединялись в кланы и просто приятно проводили время. Но самой большой ошибкой "Blizzard" было открыть игрокам доступ к своим сохраненным играм (попросту — "save"-ам), в результате чего мгновенно появились на свет многочисленные программы, позволяющие одним щелчком мыши довести себя до максимального уровня и использовать чисто хакерские заклинания типа "Town Kill" (чего принципиально нет в игре).

Слухи о том, что "Diablo" выйдет на PlayStation, будоражили умы геймеров уже фиг знает сколько времени. Еще бы, ведь "Quake"-а у нас пока нет... И вот в середине марта в Москве появилась долгожданная коробочка с игрой. Ну и что же мы в ней увидели...

Для начала скажу, что пираты здорово поспешили, выкрав из стен "Electronic Arts" (а именно она издает игру на PSX) "сырую" версию. Выражается это в ужасном количестве багов, недоделок и глюков, а также в наличии доступного "Cheat Mode", где можно щелчком кнопки превратить игру в рай земной.

Но самое большое удивление меня постигло от метода решения проблемы с "multiplayer"-ом. В игру попросту добавили возможность второго героя! Подключаете второй джойстик и вперед — воином и магом вы гораздо легче покрошите врагов, чем в гордом одиночестве.

Что касается графики, больного места при подобном портировании, признаем, что она не совсем отвратительна. Заставки смотрятся нормально, ландшафты местности тоже на уровне, но вот анимация персонажей — это нечто... Я и на 8-битке побольше кадров видел!

Увы, место отведенное мне под разглагольствование уже заканчивается, так что завершу сей опус надеждой на то, что в финальной версии "Diablo" все промахи будут исправлены, и мы получим действительно играбельный продукт. Вот тогда мы и поговорим поподробнее. Привет!

Lord Hanta

N.B. Маленький секретец. Если вам совершенно не в кайф проходить все пятнадцать подземелий игры, поставьте режим паузы (Start) и нажмите кнопку "вверх". Вуаля!!!





The Queen's elder brother Larg was designated as guardian but,

disenfranchised Nobles and knights clearly supported Prince Larg.

Final Fantasy Tactics

Почти полгода прошло с того времени, когда ваш покорный слуга распинался в 34-ом номере "Великого Дракона" о прекрасной игре "Final Fantasy Tactics". И все в ней было замечательно: и графика, и звук, и геймплей (некоторые индивидуумы уже тогда умудрились пройти игрушку), кроме одного — игра общалась с пользователем на девственно-чистом японском языке. Посему мною было решено оставить ее без рейтинга и законсервировать окончательный анализ до лучших времен.

Эти самые времена наступили аккурат ко дню мужской скорби — 23 февраля, когда "Square" наконец-то оторвалась от подсчетов прибыли от FF7 и распихивания ее по ксероксным коробкам и порадовала приунывших владельцев PSX новой версией FFT, на этот раз на английском, более-менее мною понимаемом. Начну с главного, из-за чего возникали основные сомнения (см. статью в N 34) — управления и пользовательского интерфейса. В "японской" версии они казались непомерно раздутыми, с сотнями окошек, под-окошек и связующих их панелей. А если вы представите на мгновение (не больше, иначе — сердечный приступ), что все это информационное пространство было забито маленькими, черненькими значками джапской азбуки... Но спешу и падаю вам сообщить, что все опасения были беспочвенны — управлять действиями подотчетного вам бандформирования в "Tactics" ЛЕГКО и ПОНЯТНО. Достаточно один раз просмотреть "Tutorial" (тормозной, он, правда...), и вы будете в курсе большинства заморочек с управлением. Не желающие же тратить время на "обучалку", могут в любое время вызвать маленькое окошко с подсказкой (гордо зовется "On-Line Help" и выкликается по нажатию "Select"). Единственное, что несколько огорчило (особенно к середине игры) — так это излишняя каскадность меню: чтобы сотворить простой fireball, надо открыть четыре пользовательских окна! Хотя всплывают они, к чести программеров, почти мгновенно.

Для тех, кто вообще не туда попал, и до сих пор не знает, в чем суть "Tactics", скажу пару слов: описываемая здесь игра представляет собой варгейм (wargame), в котором игроку выпадает роль командира некоего подразделения, выполняющего чисто тактические задачи на местности. Ничего из более стратегического (кроме менеджмента денег) вам делать не дозволено — обо всем позаботится компьютер. Среди наиболее известных представителей такого жанра можно назвать "Vandal-Hearts", "Fire Emblem" (очень известная в Японии серия от "Nintendo") и с натяжкой — "Shining Force". Но если ты, читатель, задумал крамольную мысль — дескать, "ну и что, опять ничего нового?", то ты глубоко ошибаешься. Раз за дело берется "Squaresoft" — значит, жди беды... тьфу, жди исторических нововведений! Первое, что почти сразу бросается в глаза — счетчик дней сверху экрана. Догадались? Для тупых поясню — это обозначает, что отныне по карте можно передвигаться свободно, и вся ранее пройденная площадь доступна для посещения. Но это не главное. Главное то, что теперь на полях былых сражений вас вполне может ждать маленькая мародерствующая компания рыцарей или (что хуже того) — стадо диких Красных Чокобо. Опять не дошло? Объясняю — наконец-то стало возможным КОПИТЬ различные блага (experience, деньги, etc.) в нужных вам размерах, а не довольствоваться тем, что положено сюжетом, как, например, в "Vandal Hearts". Вроде бы мелочь — а какие горизонты открываются! Порезали вашу армию в очередной битве (а так, скорее всего, и будет) — ничего, отходим чуть назад, пару битв копим "Level" и обратно — доказывать гадам их кардинальную неправоту. А какое раздолье терпеливым людям! Они ведь легко могут закончить всю игру, имея полную команду "Master"-ов (высшая степень крутости)!

Expert swordsmen who train to master their fear. The "Katana" sword from the far east brings out his potential.

Huge birds usually used for transportation. Great allies in battle!

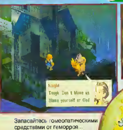
Villain of villains, monster of monsters. Its incredible strength and agility will make you see stars!

Physically and spiritually strong, they learn powerful new techniques by mastering sword skills!

Summon powerful monsters from the other side making them fight for them.

Fighting enemies in darkness, they pursue their mission without fear of death. They can throw weapons!

Immitating flying dragons, these knights created a unique way of fighting. Skilled with spears, jump attacks and defense.







Запасайтесь гомеопатическими средствами от геморроя...

Кратенько пробежимся по технической стороне игры. Неожиданно, что графика осени 97' через полгода смотрится на удивленье красиво. Все ярко, приятно радует глаз отсутствие пикселей, фигурки бойцов отлично анимированы. Не понравилось лишь одно — бедный арсенал спец. эффектов. Нет, с погодой все в порядке — дождь идет как надо, а хаотичный танец снежинок вообще порадовал, но вот магия всех сортов подкачала. По сравнению с полигонным безумием в FF7, паршиво нарисованные (с корявой анимацией в придачу) плоские "spells" и "Summons" выглядят просто архаично. Обидно. Но все равно — графика замечательная! Звуковой ряд тоже хорош. Музыка, конечно не тянет на одну из премий "Грэмми" — уж больно однообразна и симфонично-героична (что уже в горле сидит), но все равно на порядок выше лабанья Нобуо Уемацу (автор музыки к серии "Final Fantasy", несколько севший в лужу с просто плохим саундтреком к FF7). К тому же Хитоши Сакимото (композитор FFT) сваял даже несколько откровенно талантливых мелодий (пример — сцена с Авелией в третьей главе), за что ему почет и слава. Давненько я не слушал игровой звук более пяти минут зараз.

С сюжетом дело сложнее. Кому-то он покажется чересчур запутанным, кому-то слишком тривиальным, но я к концу игры пришел от скрипта FFT в жуткий восторг. Краткая завязка такова: действие происходит в королевстве Ивалис, где после смерти монарха Омдолии Аткаши начался период безвластия. У вдовствующей королевы Рувелии остался только один ребенок — несовершеннолетний принц Оринас, и за право быть его регентом началась кровавая борьба. В спор вступили два самых могущественных человека в стране. Первым был Ларг Бестрада, Барон Галлионский, старший брат Рувелии, политик с большими амбициями и "стальными полками" Хокутенских рыцарей под рукой. Ему противостоял Доуксмальд Голтана, Принц Зельтеннский, герой войны, выдвиженец дворянства и командир рыцарей Нантена. И вскоре за право стоять позади королевы и сжимать потною рукою батистовое плечо разгорелась война, вошедшая в историю Ивалиса как "Война Львов"...

По велению звезд вы играете роль Рамзы Беульва (Ramza Beoulve, ну и имечко...), отпрыска известной в Ивалисе семьи военных. После первой самостоятельной боевой операции (ей посвящена вся первая глава) этот чувствительный юноша бежал из дому, сменил фамилию и поступил в отряд наемников к известному головорезу Гафгариону. И в один прекрасный день Рамза получил контракт на охрану принцессы Овелии, которую буквально из-под носа наемников похищает одинокий рыцарь. С этого и начинается "история, более известная как "Brave Story".







Несмотря на достаточно тривиальную завязку (опять "принцесса, герой, etc "), действие в FFT развивается стремительно. Все новые и новые персонажи сыплются, как из рога изобилия, и ваш взгляд на положение вещей может измениться кардинально за пару минут. К тому же режиссер и сценарист игры Ясуми Мацуно вообще заслуживает какой-нибудь японской госпремии "за заслуги перед геймерами". Этот добрейший человек придумал потрясающую опцию "Brave Story", где любознательные игроки могут найти краткие досье по ВСЕМ игровым персонажам и посмотреть почти все сюжетные ролики заново! Вот это сервис!!!

Ну а теперь поговорим о том, что мне не понравилось (увы, есть и такое...)

1. Как ни прискорбно, но это не "Final Fantasy". В игре СЛИШКОМ МАЛО знакомых сердцу фенечек (хотя я умудрился раскопать легендарный "Phantom Train" из FF3), и к тому же нарушен незыблемый принцип всей серии — "правило стихий". Напомню — почти у каждого врага была так называемая "контрстихия", которая приносила больше вреда, чем все остальные заклинания. И в этом была изюминка — всегда можно было найти эту стихию и замочить монстрюка парой ударов. Правда, была и опасность подлечить гада неправильной магией (например, использовать "Fire" на огненном духе), но риск есть дело благородное... В "Tactics" этого нет — все, допустим, огненные монстры нормально реагируют на магию "Ice", зато и подмастить им сложно — от родного "Fire" ребята тоже загибаются. И это, господа авторы, уже не смешно: захотели попользоваться Именем, так извольте соблюдать Правила.

2. Потрясающая несбалансированность. Не знаю, куда там смотрели все тестеры, но половина вложенного авторами в игру попросту не нужна. Какой толк, например, в магии, когда к середине игры у вас появляются рыцари с приемами магического фехтования. Без всяких проволочек они будут убивать врагов парой ударов (один "Lightning Stab" чего стоит!), и пока там маг зарядит свой spell... И вообще вся идея с "коплением" (кто играл — поймет) достойна помойки... А когда в команду приходит Орландо (кстати, реинкарнация вечного "файнэловского" Сида), то все остальные воины в миг превращаются в статистов — как можно конкурировать с человеком, отнимающим у последнего босса 500 HP (!!!). Скучно...

3. Игрушка получилась слишком сложная. Каждая битва требует от вас полной отдачи всех морально-физических ресурсов, а перегружать по пятьдесят раз одно и тоже сражение захочет не каждый. Вот и результат — в свое время в "Vandal-Hearts" играли все (даже Jason и Купер), а теперь в "Tactics" — один я. Причем поголовно все соглашаются, что игра неплоха, но на предложение поиграть немедля отходят к стене и мелкими шажками устремляются прочь, боязливо оглядываясь через плечо.

Но это они зря. На самом деле играть можно и даже нужно. "Final Fantasy Tactics" в чем-то напомнила мне мою родную школу (ой, ЧУР МЕНЯ!!!) — абсолютно бесполезно, зато обучает терпению и усидчивости. Ну а если серьезно, то есть такое слово — качество. И FFT — самая качественная игра, выпущенная весной 1998. Не успеваешь о чем-то подумать, как оказывается, что авторы об этом уже позаботились и вложили в игру. Наслаждайтесь, господа, такие игры выходят очень редко.

Hanta, Holy Swordsman Lord

P.S. РУССКИЕ ИДУТ!!! Все "силиконовые" ролики для игры делали специалисты российской студии "AnimaTek" под руководством Вадима Григорьева. Что ни говори, а приятно в конечных титрах видеть два десятка знакомых имен! Кстати, и в самой игре часто встречаются напоминания о нашей родине: враги Alexei, Kaplan, Makario, и конечно, верховный демон Lukavi.

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	4	
Увлекательность		



Решение. ДИСК 2.

FINAL FANTASY VII

ЛЕДЯНОЕ СЕРДЦЕ

Последуйте за Сефиросом к выходу из «Forgotten Capital» (по пути найдите «Viper Haldberd», «Hypno Crown», «Bolt Armlet», «Magic Plus»-Материя) и по снежному пласту добредите до деревни с романтическим именем «Icicle» (то бишь «Сосулька»). Попытайтесь покинуть поселок через северный выход, там вы встретите Елену, увернитесь от ее пощечины (эффект будет поразителен!). Обследуйте все домики и возьмите «Snowboard» и «Glacier Map» — с ними вас пустят кататься на сноуборде. Проехав всю дистанцию (мой рекорд — 3:47), вы окажетесь в одном из самых запутанных мест игры — «Glacier»-е. Вообще-то в игре есть его встроенная карта (вызывается кнопкой «Y»), но она несколько неудобна.

Проходить это место можно разными путями, но лучший вариант таков: 1) в ледяной пустыне найдите иглу с «All»-Материей; 2) дотронувшись до горячего источника в одном из ущелий, сходите к замороженному существу на северо-востоке, за это получите «Alexander»-Материю; 3) по дороге подберите «Added Cut»-Материю, она с секретом — просто пройдите пару раз этот участок в разных направлениях. После этого идите на зимовку Хольцова (Holzoff, туда можно попасть, даже просто долго блуждая по карте) Не забывая согреваться (иначе тривиально погибните), преодолейте скалу и в «Inside Gaea's Cliff» тщательно обыщите все закоулки, здесь лежит много интересного — «Ribbon», «Javelin», «Fire Armlet», «Speed Source», «Enhance Sword». Также в процессе зачистки местности вы набредете и на босса.

• БОСС. «Shizo», по 18000 HP каждая половина. Редкостная сволочь. Из-за своей двухголовости может атаковать стихиями льда и огня одновременно и еще отвечать на удары чем-то очень неприятным. Для быстрой победы сконцентрируйте все усилия на одной из голов, так как распылять внимание — верная гибель. У правой головы можно украсть «Protect Ring». Трофей — «Dragon Fang».

Покиньте мрачные подземелья, вскарабкайтесь наверх и... вот оно, сердце планеты! К команде обязательным членом присоединится Тифа, и можно будет идти дальше. Отыскав «Kaiser Knuckle» и «Neo Bahamut»-Материю, вы вскоре увидите, как Руфус с соратниками летит на «Хайвинде» — не завидуйте, скоро и у вас появится такая игрушка. Следующим развлечением на пути к цели будет новый монстр.

• БОСС. «Jenova-DEATH», 25000 HP. Следуя фирменным традициям Дженовы, этот враг далеко не самый трудный, но настроение подпортить может. Самое опасное, что от него можно ожидать — это четыре «Red Light» подряд, которые, в свою очередь, можно успешно превратить во благо, надев на себя что-то огнеупорное. Трофей — «Reflect Ring».

Заполучив «Black»-Материю, сразу отдайте ее другому и двигайте вперед, подобрав по пути «MP Turbo»-Материю и «Poison Ring». А впереди вас ждет глобальная сюжетная сцена о событиях в Нибельхейме, после чего окажется, что Клауд — всего лишь неудачная копия Сефироса, погибшего пять лет назад в недрах Реактора. Значит, Айрис погибла от иллюзорного меча?!!! Вот вам и первый сюрприз от сценаристов «Squaresoft»...

«ХАЙВИНД»

Очнутся же Тифа с Барретом от этого потрясения уже на тюремных нарах Джунона, где их готовят к смертной казни. На этот раз все будет серьезней... Но погибели Локхарт в газовой камере помешает сначала атака ожившего «Weapon»-а (он неслабо боднет пушку), а потом Кайт Сит, который успокоит Скарлет газовым баллончиком. Выбравшись из кресла (одна из правильных комбинаций кнопок — X, X, ▲, X+▲, ▲+●, ●), остановите подачу газа и вперед — на свободу! Спустившись по стене вниз, взберитесь на ствол «Sister Ray» (гигантской пушки). Произойдет забавная дуэль со Скарлет на... пощечинах, после чего подоспеет Баррет на «Хайвинде», и все благополучно эвакуируются.

Внутри этого диковинного вида транспорта поговорите со всеми членами Сопротивления и идите в зал с вывеской «Operational» — брать на себя управления. Теперь игра перешла в существенно другую плоскость — вы уже владеете стальной птицей и вольны лететь в любую сторону. Конечно, есть ограничения — «Хайвинд» не может преодолевать особенно высокие горы (хотя такое место на карте всего одно), да и приземляться можно только на ровную зеленую поверхность. Но зато ваша свобода теперь почти безгранична. Насладившись пилотированием своего небесного фрегата, соберите силы и вернитесь к основной задаче — как нам вернуть Клауда...



Внимание, внимание!!! Говорит и показывает «Великий Дракон»! Увы, в наши ряды прокрался диверсант, который путем дерзкого теракта в решающий момент верстки переставил цифры, в результате чего произошла ошибка! На самом деле комбинация для СЕЙФА В НИБЕЛЬХЕЙМЕ — 36, 10, 59, 97. Приносим всем пострадавшим свои искренние извинения и соболезнования.

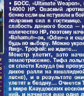
ВОСКРЕШЕНИЕ КЛАУДА

Летите в деревеньку Медил, найдите мальчика с маленьким белоснежным чокобо и почешите зверька за ушами — получите «Contain»-Материю. После этого поговорите с жителями и узнайте, что в местной больнице лежит волосатый незнакомец... Да, вы не ошиблись — это наш Клауд, но теперь он не наемник в расцвете сил, а немощный депрессивный доходяга со всеми признаками амнезии. Тифа останется за ним присматривать, вы же вернитесь на «Хайвинд». Там Кайт Сит сделает вас свидетелем собрания Руфуса и компании, после чего Баррет выберет Сида временным лидером «Аваланча».

Далее отправляйтесь в Корел, а точнее — в заброшенный реактор поблизости. Там вам надо будет за 10 минут догнать на дрезине поезд, добраться до головного вагона и остановить состав нажатием ↑+▲, ↓+X, ↓+X. За это вы получите бесплатно «Ultima»-Материю, вторую «Huge Materia», а девушка в одной из палаток одарит вас «Catastrophe», четвертым Лимитом для Баррета.

Вернитесь обратно в Медил. Попробуйте открыть дверь в оружейном магазине, возьмите снаружи «Beat-up Useless Old Key», после чего сходите обратно к двери и извинитесь перед продавцом — за это он отвалит «Curse Ring». Навестите Клауда в больнице и выходите на улицу — драться.

• БОСС. «Ultimate Weapon», примерно 14000 HP. Опасный противник, особенно если вы вступили в бой с ним, не поправив сил в гостинице. Основная слабость данного босса — невеликое количество HP, поэтому начните бой с «Bahamut»-ов, «Odin»-а и еще чего-нибудь по выбору. Можно украсть «Curse Ring». Трофей: не ждите...



Монстр улетит, зато начнется землетрясение. Тифа попытается спасти Клауда (не пропустите дикое ралли на инвалидной коляске), и в результате они оба улетят в бездну... Очнется Тифа в мире Клаудовских воспоминаний, и начнется еще одна длинная сюжетная отбивка. Сначала поговорите с проекцией Страйфа на севере, у Нибельхейма. Потом с проекцией слева, потом справа и, наконец, с ребенком-Клаудом.

Еще раз вернитесь в Нибельхейм — и вам окончательно станет ясно, как появился наш главный герой (и кто такой Зак...). Итак, Клауд Страйф вернулся! Пора добивать «Шинру»...



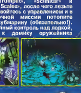
СТО ТЫСЯЧ ЛЬЕ ПОД ВОДОЙ

Летите в Джунон и на военной базе ищите место, где маршируют солдаты. Вскоре они убегут — следуйте за ними, и вы попадете в доки, где уже заждался ваш старый знакомец Рено:

• БОСС. «Carry Armor», 24000 HP, «Right Arm» & «Left Arm» — по 10000 HP каждая. Одно слово — ГАД!!! Если вы меньше уровня эдак 50-го, битва с ним превратится в настоящую пытку! Туловище данного робота одарит вас классной штукой под названием «Lapis Laser» (снимает по 1500 — 2000 HP), а его руки в разгар боя любят развлекаться, поднимая ваших героев в воздух и лишая возможности действовать. Приятного вам времяпрепровождения! Трофей — «God's Hand».



На пирсе около подлодок возьмите «Battle Trumpet», «Scimitar» и «Leviathan Scales», после чего лезьте внутрь. Освойтесь с управлением и в тренировочной миссии потопите красную субмарину (обязательно!). Обретя полный контроль над лодкой, плывите к домику оружейника



(близ Гонгаги, помните?) и погружайтесь — обнаружите знакомую красную посудину. Возьмите в ней третью «Huge Materia». Также найдите рядом расщелину, в глубине которой лежит раздолбанный самолет. Внутри вас ждет куча призов («Spirit Lance», «Hades»-Материя, «Heaven's Cloud», «Outsider», «Highwind» (4-ый Лимит для Сида), «Escort Guard», «Conformer», «Double Cut»-Материя) и новый босс.



• БОСС. «Turks: Reno (15000 HP) & Rude (20000 HP)». После предыдущего противника извечная пара Турков-неудачников покажется вам истинным отдыхом. Так, в принципе, и есть: пара «Summon»-ов помощнее, да пара «Лимитов», и Турки благополучно уйдут с дороги. Можно украсть «Tough Ring» (Рено) и «Zeidrich» (Руд). Трофей — «Mega Elixir».

Еще под толщей воды в одном из северных фьордов найдите «Key to Ancients».

КОСМИЧЕСКАЯ УТОПИЯ

Теперь направляйтесь в Рокеттаун, взбирайтесь на ракету и встречайте:

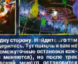
• БОСС. «Rude», 9000 HP. Даже смена своих коллег Турков на пару элитных солдат не поможет бедняге Руду выглядеть достойно. Девять тысяч «хит-пойнтов» в наше время — сущий пустяк... Можно опять украсть «Zeidrich». Трофей — «S-Mine».

Шедевр конструкторской мысли Сида отчалит, но разбиваться на нем о приближающуюся комету вам вряд ли захочется. Сходите за четвертой «Huge Materia» (код доступа — ●, ■, X, X) и с помощью Шеры эвакуируйтесь на планету. После приземления зайдите еще раз в Рокеттаун и возьмите у старичка «Venus Gospel», а в доме оружейника — «Fourth Armlet».









АЙРИС...

Сходите в Космо Каньон к Буген Хагену. Отдав ему все четыре «Huge Materia» и попав в их хранилище, коснитесь синей Материи — получите «Bahamut ZERO»-Материю.

Поговорив с Бугеном, летите в Город Древних и найдите там амфитеатр с голубым алмазом в центре. Старый мудрец вызовет водопад (если вы уже затарились «Key to Ancients»), и в нем появится изображение Айрис... После спиритического сеанса локиньте водопад, и Кайт Сит покажет очередную сцену из жизни Мидгара — установка там «Sister Ray» и очередной саммит правления «Шинры». Вернитесь к «Хайвинду» — в недрах планеты пробудится еще один «Weapon». Летите к Мидгару и (как противно помогать «Шинре»!!!) ждите монстра на пляже.

• БОСС. «Diamond Weapon», примерно 25000 HP. Вполне достойный противник, хотя до «Carry Armor»-а ему еще далеко. Советую забыть про рукопашный бой и сосредоточиться на постоянном лечении (кто их, боссов, знает...) плюс не менее постоянном кастовании различной магии. И помните, грубая сила — удел пролетариата... Можно украсть «Rising Sun». Трофей — отсутствует...

«Sister Ray» залпом из всех орудий убьет «Алмазное Оружие» и снимет защиту с реактора, но монстрюк из последних сил успеет разрушить небоскреб «Шинры» и Руфуса в нем... Направьте стопы к кратеру — там Кайт Сит покажет сцену с бешенным Ходжо. Откроется, что вашим соломенным другом управлял Рив.

Над озером (около Джунона) в воздухе парит в воздухе еще одно чудовище — врежьтесь в него на «Хайвинде».

• БОСС. «Ultimate Weapon». Примерно 20000 HP. Один раз вы уже попортили лицо этому монстру, придется сделать это еще разок! Просто повторите старую тактику, и победа будет за вами (ну, наверное...)! Можно украсть «Reflect Ring». Трофей — не сейчас...

Зверь улетит, и вы должны догнать его и несколько раз бортануть в корпус, пока не увидите, что он перестал хаотично менять курс и устремился в какую-то одну сторону. Найдите его там и опять деритесь. Тут помочь я вам не могу (промежуточные остановки каждый раз меняются), но после трех столкновений монстр остановится для финального разбора над Космо Каньоном. Тут вы его и добейте, получив за это «Ultima Weapon».

ОТЦЫ И ДЕТИ

Теперь возьмите голову в руки и подумайте, ничего вы не забыли перед тем, как штурмовать последний лабиринт второго диска? Ну во-первых, если вы еще не занимались разведением чокобо, сейчас самое время для этого. Во-вторых, если вы отложили прохождение спец. квеста для Яффи (смотри главу «ПРЕДАТЕЛЬСТВО!» на первом диске), то на третьем диске это сделать уже нельзя. Также можно попробовать раздобыть недостающие Лимиты для Тифа и Винсента... В общем, вспоминайте все отложенные дела, а я пока пойду дальше.

Летите в Мидгар, и герои решат десантироваться туда на парашютах. Приземлившись, спуститесь в канализацию (там лежат «Aegis Armlet», «Starlight Phone» и «Max Ray»), пройдите подземелье Сектора 8 и найдите вход в заброшенный туннель сабвея. Идите на юг, не забыв по дороге подобрать «W-Item»-Материю. Достигнув тупика, вернитесь к лестнице и двигайте на север, пока на вашем пути не появятся Турки.

• БОСС. «Reno» — 25000 HP, «Rude» — 28000 HP, «Elena» — примерно 30000 HP. С радостью могу констатировать факт — наконец-то Турки стали на что-то способны в бою! Нет, до глобального выноса всего живого им далеко, но остановить продвижение не очень развитого игрока они могут в два счета. Я вас предупредил... У Елены можно украсть «Minerva Band». Трофей — Elixir.

На следующей развилке идите налево и встречайте следующую делегацию «Шинры» — Скарлет, Хейдеггера и их совместное детище.

• БОСС. «Jammer Armor» — 20000 HP, «Proud Clod» — примерно 48000 HP.





Гм-м, а «Carry Armor» был не так уж и крут... Для затравки уничтожьте «Jammer», а потом на полном серьезе принимайтесь за Клода. Причем со всеми возможными предосторожностями типа «Haste» и «Barrier» (обязательно!). Ну и конечно, не забывайте про «Summon»-магию, среди нее есть пара неплохих экземпляров... Трофей — «Ragnarok».

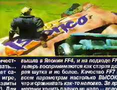
Вернитесь в сабвей, идите наверх и с развалин — налево. В здании «Шинры» поднимитесь на второй этаж (в магазин) и возьмите там «Pile Bunker» и «Master Fist». Поднимитесь по лестнице на 63 этаж (приятного пути...) и прихватите там «Grow Lance». На 64 этаже в одном из шкафчиков экспроприируйте «HP Shout». Также в зале тренажеров долбаните по автомату с неизвестно чем — получите много разной мелочевки. Вернитесь к месту драки с «Гордым Клодом» и двигайтесь вверх по улице. Обязательно (!!!) возьмите Баррета в команду и взбирайтесь по лестнице — Уоллес узреет невидимый доселе зеленый сундук с «Missing Score». Теперь вам осталось только найти Ходжо (выяснится, что он — отец Сефироса...) и убить его.

• БОСС. «Hojo» — 13000 HP, «Helletic Hojo» — 26000 HP, «Lifeform — Hojo N/A» — число HP неизвестно. Добрейший профессор предстанет перед вами аж в трех своих реинкарнациях, причем самая трудная — вторая. Советы давать не буду, вы и сами все прекрасно знаете, что нужно сделать...

КОНЕЦ ВТОРОГО ДИСКА.

FINAL FANTASY VII

Решение. ДИСК 3.



Собственно говоря, никаких альтернатив у вас на третьем диске нет — надо только спуститься в Кратер Мако и найти там Сефироса. Но дело это серьезное и трудное, так что еще раз внимательно проверьте все Лимиты, доразведите своих чокобо и просто дособирайте предметы, если раньше прошли мимо.

Ну а для отважных проходчиков Кратера Мако я все же дам несколько полезных советов.

1. Из необходимых в хозяйстве предметов там лежит: «Save Crystal», «Mystile», «Tetra Elemental», «Shield»-Материя, «Imperial Guard», «Counter»-Материя, «W-Magic»-Материя.

2. Самое лучшее место для накопления EXP-очков и развития Материй — два болотных участка, где водятся «Magic Pot»-ы. Правда, их нужно кормить «Elixir»-ами (иначе никак не убьешь), но этот предмет можно украсть у нескольких обитателей Кратера — ищите!

3. Если вы забыли что-то на поверхности и желаете вернуться, помните — если вы дошли до места сбора команды и шагнули на лестницу — обратного пути НЕ БУДЕТ!

• БОСС. «Jenova: Synthesis», A-неизвестно, B-10000 HP, C-8000 HP. Несмотря на грозный вид, сборная модель Дженовы не доставит вам особенных неприятностей. Единственное пожелание — лучше убить ее быстро, так как были известны случаи, когда «Синтезис» на пятом раунде боя посылала на головы нерасторопных игроков всесокрушающую «Ultima»...

• БОСС. «Reverse Sephiroth», количество HP громадно. Бить эту реинкарнацию Сефироса вы будете, разделившись на две (реже — три) команды. Советую собрать всех самых развитых персонажей в одной группе и затоптать босса одним кавалерийским штурмом, особенно если за вашей спиной стоит магия «Knights of the Round»... Если же нет, то придется попотеть, довольствуясь «Bahamut ZERO» и истерически врачуя обе команды после вражьих атак.

• БОСС. «Savior Sephiroth», количество HP заоблачно. Ну что тут сказать... Последний босс! Бой с ним будет самым серьезным испытанием в игре, особенно если вы не очень развиты физически (HP) и морально (MP). Для начала можете побаловаться постановкой различных магических щитов, но помните, что в арсенале у Сефироса есть замечательная магия «SuperNova», которая имеет обыкновение снимать до ДЕВЯТИ ТЫСЯЧ HP У КАЖДОГО ГЕРОЯ... Удачи вам, господа!

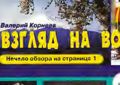
Вот и все. Приключение закончилось. Для кого-то это было только первое знакомство с серией «Final Fantasy», а для других — лишь очередное прохождение наизусть выученной игры... О FF7 *было сказано и написано очень много, и я могу лишь подтвердить уже хорошо известную истину: эта игра — лучшая приставочная RPG на сегодняшний день. FF7, еще задолго до выхода ставшая классикой, установила настолько высокую планку качества, что мало кто осмеливается пока бросить ей вызов. Ролевые игроки старой закалки еще пытаются остаться в прошлом, устало бубня про «сюжет и атмосферу» и боясь признаться самим себе что* ДЕТСТВО КОНЧИЛОСЬ! *Навсегда ушли в прошлое с большой сцены спрайтовые герои-дети, в убого-двухмерном пространстве убивающие драконов за жалкие 20 часов игрового времени. Даже переизданные на PSX ранние части сериала (уже вышла в Японии FF4, и на подходе FF5) теперь воспринимаются как старая добрая шутка и не более. Качество FF7 по всем параметрам настолько ВЫСОКО, что и сравнивать как-то неловко. За примерами ходить далеко не надо — вспомним то, что вышло после «Final»-а, а именно «Alundra» (Working Design), «Grandstream Saga» (Sony) и «Romancing Sa*Ga» (Square). Что из этого списка добилось хоть четверти популярности FF7?! Даже могучий «Capcom» как-то незаметно и с грустью неизбежного провала выпустил в свободное плаванье мгновенно затонувший «Breath of Fire III», а ведь в свое время эта серия боролась на равных с «Final Fantasy»! И единственная, возможно, «серьезная угроза» могуществу FF7 это «Dragon Quest VII», который «Enix» клятвенно обещала выпустить к концу 1998. Но и то это лишь известные своей точностью рекламные радости, да к тому же только в Японии... Плюс еще долгие годы локализации... Так что весь 20-й век у нас пройдет под знаком «Final Fantasy VII». С чем я вас, дорогие мои, сердечно и поздравляю. Фанфары, туш. Занавес...*

Lord Hanta

Валерий Корнеев

ВЗГЛЯД НА ВОСТОК

Нечело обзора на странице 1



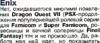
Ждут. С ночи





«Группа поддержки» бродилки Knight & Baby (Tamsoft, PSX)





Вот она, родимая, во всей красе — FFVII для PC

Еще один вариант тамагочи, Masmon Kids (SS, Kodansha)



На экране — Overblood 2. Чсем всё равно

Konami

Множество игр для различных приставок, показанных **Konami**, затмила одна-единственная и, безусловно, главная — **Metal Geer Solid** для **PlayStation.** Длиннющая очередь желающих сыграть в завершенную на 60 процентов рабочую версию **MGS** дважды опоясывала станд **Konami.** Была объявлена и дата выхода на японский рынок — **3** сентября, а вот американцам придется, как обычно, подождать дольше, до середины октября. В старушка Европе **MGS** появится под католическое Рождество.

На пресс-конференции представители **Konami** продемонстрировали коротенькую видао-нарезку эпизодов из создающейся сейчас **Genso Suikoden 2.** Никаких комментариев сделано не было, но ужа сейчас ясно, что игра, завершенная на 35 процентов, смотрится намного лучше первой части, хотя справедливо ожидавшегося перехода в полное 3D замечено не было. Японский релиз намечен на конец года.

Enix

Нет, ожидавшегося многими появления **Dragon Quest VII** (**PSX**-продолжения популярнейшей ролевой серии для **Famicom** и **Super Famicom,** ровесницы и вечной соперницы **Final Fantasy**) так и не произошло. Да, работа над ней идет, но показывать плод своих двухлетних усилий **Enix**-овцы пока не собираются. Вместо **DQVII** была в наличии другая RPG, замечательная **Star Ocean — Second Story.** Не вышедшая в марте, как обещалось ранее, она поступит на прилавки в начале лета, а пока остается только любоваться замечательными картинками боев (кстати, для управления героями будет использоваться аналоговый джойстик **Duel Shock**).

В этом полугодии появятся еще несколько игр от **Enix: Astronoka** (симулятор нелегкой жизни космического фермера), **Bust a Move** (удивительный танцевальный опыт, сравнимый разве что с **Perappa the Rapper**) и **Riven** (продолжение старого компьютерного хита **Myst,** который издается **Enix**-ом в Японии).

Atlus

Здесь царила **Rebus,** многообещающая тактико-стратегичаская RPG. Ладно, если говорить проще — еще один клон **Tactics Ogre,** но зато какой клон! К моменту выхода зтого номера журнала **Rebus** уже наверняка доберется и до Москвы, так что совсам уж подробно о ней рассказывать нет особого смысла, но обязательно отмечу тот факт, что главным художником проекта является **Йоситака Амано,** определявший художественный стиль серии **Final Fantasy** вплоть до **FFVII,** когда его сменил **Тэцуя Номуре.** Акварели Амано отличает непередаваемая легкость рисунка, люди на них похожи скорее на ангелов, чем на простых смертных. Удивительный, легко узнающийся и запоминающийся стиль. Многие поклонники **Final Fantasy** в свое время тяжело переживали уход Амано из **Square** и холодно приняли «мультяшный» стиль седьмой части игры.

Другой продукт, заслуживающий пристального внимания — **Dark Messiah,** принадлежащий к новомодному жанру «интерактивных ужасов». Антураж соответствующий: игроку придется путешествовать по темным подземельям Токио, решать загадки и спасаться от монстров, в изобилии наводняющих катакомбы. Звучит достаточно обыденно? Небольшое дополнения, которое наверняка изманит ваше первое впечатление от вышенаписанного: главный герой абсолютно безоружен. Помимо **Rebus** и **Dark Messiah,** особо заинтересованные могли лицезреть **PSX**- и **Saturn**-версии неплохого аркадного «зкшна» **Sol Divide,** к хитам ее причислить нельзя, но свою долю короткого удовольствия она вам доставит, это точно.

Square

Никаких сюрпризов. **Bushido Blade 2, Ehrgeiz, Brave Fencer Musashiden, Parasite Eve и Soukaigi.** Больше ничего. **Bushido Blade 2** сейчас уже появилась в России, и бой в ней, так же как в первой части, зависит от фактора случайности. **Ehrgeiz** это первый аркадный файтинг **Square,** разработанный совместно с **Namco,** идущий на втором поколении движка **Tobal.** Среди прочих бойцов в **Ehrgeiz** заявлены **Клауд** и **Тифа** из **Final Fantasy.** О **Parasite Eve** достаточно подробно написано в **37** номере **«Драконе»**, а для **Soukaigi** была объявлена дата выхода, **23** апреля. Неплохая action-RPG **Brave Fencer Musashiden** должна порадовать нас своим появлением в мае. Чего действительно не дождались поклонники **Square,** так это каких-либо сведений о новых крупных проектах компании, за исключением подтверждения на пресс-конференции слуха о том, что идет работа над сиквелом **FF Tactics.** Ни единого слова о **FF8.** Остается ждать осеннай **Tokyo Game Show,** хотя, учитывая имперские амбиции Square, можно предположить, что они сами скоро создадут какое-нибудь собственное «шоу».



Capcom

Самым, на мой взгляд, интересным продуктом, здесь стал новый трехмерный аркадный файтинг **Rivel Schools — United by Fate** (предварительное американское название — **Rival Schools: Justice**) Работающий на усовершенствованной версии движка **Street Fighter EX,** выглядит он достаточно впечатляюще. Как можно понять из названия, героями в игре являются ученики и учителя нескольких школ, чего-то там серьезно друг с другом не поделившие и объявившие всем соседям войну. Представляю, как многие из вас обрадуются при таких, допустим, словах: «You win!! Chemistry teacher loses! Double Knock-out!!» Что же, посмотрим... Кстати, среди секретных персонажей игры есть **Секура** и **Акума** из **Street Fighter!** Ладно, с девочкой-то все ясно, а вот Акума как туда затесался? Учитель ления? К концу лета анонсирована версия для **PlayStation.**

Street Fighter EX 2 был показан командой **Arike** только в виде видеозаписи аркадного intro. Учитывая то, что персонажи на ней (дерутся **Гайл** и **Д.Дарк**) засняты в replay-ракурсах, картинка была просто сногсшибательная... скорее всего, сам игровой процесс тоже ни капли не разочарует, **Акира Ниситани** умеет делать солидные игры. В **EX2** прибавилось несколько героев. После трехлетнего отсутствия (ими нельзя было играть со времен **SF: the Movie**) вернулись бразильский мутант **Бланка** и тореадор-испанец **Балрог (Вега).**

Еще одна аркадная новинка, **Marvel vs Capcom,** обречена на успех среди любителей файтингов на движке **X-Men: Children of the Atom** (**Marvel Super Heroes, X-Men vs SF, MSH vs SF**). На этот раз в одной драке столкнулись **Рю** (из SFIII), **Чан-Ли, Зангиев, Морриган** (DarkStalkers), **Человек-Паук, Капитан Америка, Халк, Вульверин, Гембит;** и новички — **Веном** (Marvel), **Дзин** (Cyberbots), **Капитан Коммандо** (!), **Страйдер Хирю** (!!) и **Мегамен** (!!!). На «подстраховке», то есть неуправляемыми героями, которых можно вызвать, чтобы провести Супер-Атаку, работают **Неизвестный солдат** (Forgotten World), **Лоу** (Chariot), **Саки** (Nigiirochou no Kiseki), **Анита** (DarkStalkers), **Мишель Харт** (Wings of Ales), **Сэр Артур** (Ghouls 'n' Ghosts), **Тон-Фу** (Strider), **Тор** (Marvel), **Псейлок, Айсмен, Циклоп, Сторм, Юбилей, Джаггернаут, Колосс, Магнето** (X-Men). Как видите, возродив персонажей из своих старых игр, **Capcom** умело продлевает жизнь зашедшей в тупик серии, идущей на движке 1994 года, хотя и капитально модернизированном. Но зато в этом случае при явном увеличении количества качество все же не пострадало, и это радует!

В планы **Capcom** также входит запуск еще одной игровой серии, **Capcom Generation,** на этот раз состоящей из классических компиляций, наподобие **Nemco Museum.** Туда должны войти капкомовские аркадные ретро-хиты середины — конца восьмидесятых и самого начала девяностых годов, всего выйдут пять таких дисков. На первом CD разместятся стрелялки **1942, 1943** и **1943 Dash.** Второй компакт станет музеем другой известной серии, на нем вы найдете **Ghosts 'n' Goblins, Ghouls 'n' Ghosts** и версию **Super Ghouls 'n' Ghosts,** первоначально изданную на **Super Famicom (SNES)**. Хотя сейчас волна популярности ретро-игр потихоньку пошла на убыль, **Cepcom Generation** безусловно поддержит актуальность этой темы еще на некоторое время.





Kadokawa Shoten

Как и следовало ожидать, римейк **Lunar — Silver Star Story** для **PSX** стал жемчужиной их экспозиции. В продаже эта RPG должна появиться в мае, и тогда обладатели **PlayStation** наконец смогут присоединиться к счастливому сообществу любителей ролевок от **Game Arts.** Компания **Working Designs** уже сейчас трудится над переводом и переозвучкой игры, так что американская версия появится ненамного позже японской, месяца, наверное, на два. **Lunar** — один из лучших приставочных ролевых сериалов, высоко ценится среди знатоков, ведь все игры серии до последнего времени издавались на, скажем так, не совсем удачных с точки зрения популярности платформах **Sega CD** и **Saturn. KS** также выпускает на **PSX** ролевку **Slayers Royal,** основанную на известном anime.

Тем временем сама **Game Arts** продолжает поддерживать **Saturn** эксклюзивными продуктами... На выставке была показана вторая часть **Gun Griffon,** заслуживающая самой высокой оценки. Нельзя сказать, что **Geme Arts** — единственная компания, которая еще не бросила разрабатывать **Saturn**-игры, но все к тому идет...



Ehrgeiz от Square



«Небольшая» реклама файтинга Shura No Mon (PSX, Kodansha)



Любители FIFA 98 могут промочить горлышко





Коротко

Nintendo выставку проигнорировала, так как у них есть собственное шоу, **Nintendo Space World** (бывшее **Shoshinkai**)

Namco ограничилась тем, что расставила на своем стенде 40 приставок с **Tekken 3**. Этого было достаточно.

На **TGS98** проходили конкурсы по игре в **Virtua Fighter, Tekken 3, Gran Turismo** и **Dead or Alive.** Победители отправились домой с ценными призами и билетами на **Electronic Entertainment Expo (E3),** которая пройдет в начале лета в США.

У **SNK,** которая никак не может разогнать свою **Hyper Neo*Geo 64,** практически не было новых аркадных файтингов (последнему, **Fatal Fury Real Bout 2,** уже полгода), так что основные новинки сосредоточились на **PlayStation.** Уже практически готова версия **King of Fighters 97** для этой приставки, так же как и **King of Fighters: Kyo,** неплохой anime-квест, основанный на приключениях **Кио Кусанаги,** главного положительного героя эпопеи **KoF.** Кроме этих двух игр, смотреть было особенно не на что, а сборник **Samurai Spirits Kenkyaku Shinan,** содержащий две первые части **SS,** особых эмоций у играющей и пишущей братии не вызвал.

В рамках выставки устраивались конференции, на которых известные фигуры индустрии, такие как **Синдзи Миками** (Capcom) и **Кэндзи Эдо** (Warp), отвечали на вопросы простых смертных о том, как создаются игры. **Миками,** между прочим, обмолвился, что сейчас рассматривает предложения начать разработку **Resident Evil 3.**

Riverhill Soft обрадовала многих играбельной версией **OverBlood 2.** Декорации во второй части отрендерены заранее, что делает ее еще более похожей на **Resident Evil 2.** Обеспечивается поддержка модного **Dual Shock**-джойстика. Желающие смогут приобрести этот экземпляр игрового клонирования в июле.

Хотя команда **Quest** и не была представлена на **Tokyo Game Show,** «близкий источник» сообщил о том, что примерно в мае мы узнаем о состоянии работ над третьей частью сериала **Ogre Battle Saga.**

Жанр двухмерного файтинга оставался популярным до сих пор только благодаря стараниям **Capcom** (в большей степени) и **SNK.** Конкуренцию этим фирмам собирается составить **Arc System Works,** неожиданно показавшая прессе свою двухмерную драку под названием **Guilty Gear.** Выглядит она достаточно современно (не уступает по внешнему виду **SFIII**), а вот о боевом процессе ничего сказать не могу, хотя по картинкам заметно, что он такой же сумасшедший, как, допустим, в **Marvel Super Heroes.** На существующие сейчас приставки **Guilty Gear** вряд ли переведут, не позволят ограниченные технические возможности.

Такие игровые новинки предстали перед посетителями весенней TGS98. Но не будем забывать, что не за горами E3, на которой уже не японские, а западные компании представят свою продукцию

Оформление будочки малоизвестной Sting, авторов ролевки Baroque (PSX)

Metal Gear Solid (Konami)

Представление с героями файтинга Dead or Alive

Yarud... Series (SCEI)

Проводится турнир по игре в PC-версию Virtua Fighter

Rival Schools (Capcom)



Конференции разработчиков

Два Терри Богарда выясняют отношения в Fatal Fury RB2



Идет жестокая схватка персонажей мульт сериала Voltage Fighter Gowcaizer



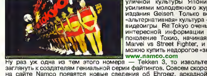
Железнодорожный симулятор Densha De Go (PSX, Nippon Flex) идет «на ура»

Mainichi Neko Youbi (PSX, Bandai) — игра по выращиванию котят



Konami закормила посетителей печеньем с символикой Tokimeki Memorial, «симулятора воспитания девочек»

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ



www.retokyo.com
Авторы сайта громко величают его «зеркалом альтернативной уличной культуры Японии». Создается он объединенными усилиями молодежного журнала Tokion и престижного игрового издания Geisen. Только вот сразу оказывается, что японская «альтернативная» культура — это то же самое anime и те же самые видеоигры. Re Tokyo очень обширный сайт, содержащий кучу... интересной информации о том, чем сейчас живет молодое поколение Токио, начиная с того, как открыть Кибер-Акуму в Marvel vs Street Fighter, и заканчивая тем, на какой дискотеке можно купить недорогое «экстази». Оригинально.

www.namco.com
Ну раз уж одна из тем этого номера — Tekken 3, то извольте заглянуть к создателям гениальной серии файтингов. Совсем скоро на сайте Namco появятся новые сведения об Ehrgeiz, аркадной драке, сделанной совместно со Square.



www.gamefaqs.com
Как известно, аббревиатура FAQs означает Frequently Asked Questions, то есть часто задаваемые вопросы (по-русски получается ЧАВО). Предлагаемая вашему вниманию страничка — ни что иное, как сборник подробных решений гигантского количества всевозможных игр, обличенных в форму простых ответов на вопросы. Тут можно найти как советы по прохождению игрушек для древней Atari 2600, так и «солюшены» самых последних новинок.

www.geocities.com/TimesSquare/Arena/9525 — долго я искал на сети русскоязычные странички по Mortal Kombat и в итоге нашел только одну. Но совсем неплохую. Автор, некто DMKF, уверяет, что у него самые тесные связи с создателями игры. Обновления проходят очень часто.

http://people.weekend.ru/sonic — русская страничка, посвященная самому быстрому ежу на свете, Сонику. Открыли ее совсем недавно, и автор рассчитывает создать на ее базе целую энциклопедию игр про синего ежика и отдать дань уважения фирме Sega.

www.videogames.com/features/universal/sfhistory/index.html — самая подробная, на данный момент, история Street Fighter. Летопись. Нет, скорее эпическая сага!

Продолжение, начало смотрите в 37-м номере журнала



SONATA. Этот мир также раздирают изнутри обострившиеся с исчезновением Бога-покровителя политические распри. Так что основным препятствием будут отнюдь не силы зла. Перво-наперво следует задать прежний ритм жизни, для чего четырем менестрелям надо вернуть утерянные метрономы. По причине занятости рук, груженый инструментом Ристар не может не только биться со врагом, но даже по стенам лазить, поэтому на долгой дороге к гармонии вам придется найти применение многочисленным серво приспособлениям. Вот, к примеру, клещи — постояв под ними, вы доверите свою ношу технике, а сами, тем временем, разберетесь с задумавшей гадость оппозицией. Подъем облегчат восходящие потоки воздуха от вентиляции, а спуск — обозначенные стрелками трубопроводы. Перед вторым певуном слазьте наверх там — бонус. Кстати, обратите внимание на новые звуки, добавляемые к мелодии осчастливленными пташками: если не считать финальной симфонии, эта планета в плане музыки сильно выделяется — в сторону улучшения, естественно! Закончится уровень поединком с кукушкой, поборником какофонии и беспорядка. Три механических соловья уязвимы, лишь когда клюют, и вам лучше бы поспешить с их уничтожением, ибо дирижер сверху неспроста машет палочкой — зовет на помощь злобных колобков!

БОНУС. Бездумное уничтожение сундуков бесповоротно уведет вас от цели. Осторожно "вырубите" себе лесенку в первых двух столбцах складированных ларей и постарайтесь, поднявшись на вершину, вниз больше не падать. Continue здесь получается как не фиг делать, особенно, если в первом прыжке схватиться сразу за третий, а затем за четвертый в столбце сундуки.

Вторая часть постарается нанизать Ристара на шипы и прихлопнуть гитарой, но и жизни здесь заработать несложно. Спуск по канатной дороге (той, что перед зоной барабанов) выбьет из ее основания сундук с жизнью. Второй вы найдете, пролавировав в прыжке с барабана между горизонтальными полочками. Самый злобный ваш противник в этой части — толстяк с охапкой за-



пеленутых младенцев. Кидается он ими мастерски. Бонус находится в самой колючей шахте в нижней правой ее части.

БОНУС. Вам все же придется несколько раз напороться на шипы, ибо на более точные маневры времени уйдет больше. А вообще-то — ничего сложного.

БОСС. Хищный птах с индейским именем Ауаузк все еще пытается сместить с должности правителя Сонаты упорную певунью, но вы подоспели как раз вовремя. Сбив нахала с насеста (три удара), быстрее хватайте его, пока вниз не полетели вредоносные перья (два раза). Четырежды повторить эту операцию вам помогут звезды, порождаемые мелодичным пением непоколебимой пичуги. А затем прогнившие внутренности врага оросят сцену, и вы в сопровождении лучей софитов устремитесь на лыжный курорт...

FREON. Почти всю поверхность первой части уровня занимает ужасно скользкое покрытие. Остановиться на нем невозможно — Ристар лишь в силах перепрыгнуть с одной ледышки на другую. Если вам достаточно долго удастся проделывать это без падения на нижний путь, а в конце вы еще и умудритесь на лету зацепиться за перекладину, то Ристар разом огребет две жизни! Чуть дальше вас попытается наколоть в буквальном смысле этого слова один весьма упорный абориген. Явный намек на то, что опять пора забираться повыше. Под градом сосулек одолейте рассыпающийся мост и ступайте в бонус! Чтобы завершить день удачно, Ристару придется малость поиграть в снежки. Комок он скатает сам, ваша задача — взять снежок и кинуть его в противника. Попасть в него надо трижды, но заблокированные удары не считаются!

БОНУС проходится так: разогнавшись на спуске, не забудьте зацепиться за перекладину и, сменив направление, продолжить движение влево по второй снизу ледяной полочке.

Во второй части раунда приготовьтесь к принятию ванн в холодной воде. Как ни странно, подводный мир почти не изменился в составе со времен UNDERTOW. Лишь добавились красные рыбки,



упорно ползущие вверх по водопадам — заручитесь их помощью для выхода на сушу Где вы тут же окажетесь под градом бомб, десантируемых пухлыми летунами и статуями гигантских жаб Бонус найдете после подъема по скользким ступенькам — надо лишь прыгнуть с верхней левой из них и зацепиться за перекладину

БОНУС. Самый, пожалуй, труднодоступный из всей дюжины Сначала вы должны оборвать скольжение героя в узкой проруби (на этом я обычно и застревал, хотя с виду ничего сложного здесь нет — лишь сбросить прыжками скорость да вовремя сигануть через бордюрчик), затем выписать несколько зигзагов в узком шипастом подводном коридоре (придется научиться проводить эти маневры на ускорении) и, под конец, вскарабкаться по стене и в прыжке зацепиться за коротенькую перекладинку Если повезет, то раза с десятого все это получится достаточно быстро

БОСС. Второй по сложности после финального Что делать с неуязвимым родичем Саб-Зиро Итамором, вам покажет недавний противник по игре в снежки Понял, видно, что к чему — не до конца мозги отмерзли Он же будет вам подносить "снаряды" — миски с горячей похлебкой Их надо метко кинуть Итамору в пасть — когда из той не вырывается ледяное дыханье. Если вы почувствуете непреодолимую тягу Ристара попасть громиле на зуб, ОЧЕНЬ быстро жмите на кнопку удара (насчет турбо-джойстика я уже говорил) Запомните этот прием — пригодится еще После вынужденной кормежки босс начнет прыгать. Тут вам бы лучше встать справа рядом от места его приземления и вовремя отбежать на исходную позицию — в левый угол экрана Когда чрево голубого снеговика достаточно разогреется (после четвертой миски), зло покинет ставшее неуютным логово, и вам останется зашвырнуть присмиревшего врага подальше в океан И отправиться на последнюю планету —

AUTOMATON Довольно веселое место, поскольку львиная часть врагов наложила лапы на стрелковое оружие. Пружинки-аккордеоны, вдобавок, после первого удара распадаются на две маленькие, но не менее вредные Летающие дроиды атаку начинают со второго захода Шипастые весы стоят на весьма шатком основании, усердно защищая его от шаловливых ручек — спешка тут ни к чему. Усвоивший уроки Фреона без труда получит первую жизнь почти в самом начале уровня — роль скользких ледышек выполняют светящиеся клетчатые поверхности Нацепив валявшиеся на пути антигравитационные ласты, Ристар временами сможет парить в воздухе — используйте эту возможность для достижения бонус-рукоятки, находящейся на вершине шахты в левом ответвлении пути Еще одна жизнь лежит недалеко слева от вершины второй шахты — той, что перегорожена серией шипастых перекладин И, наконец, после поездки на вертолетах над план-



тациями колючек, обратите внимание на сундук у левой стенки. Теперь от конца этапа вас отделяют лишь стена, разрушаемая метеорным ударом, и дивизия летучих колобков. Последняя будет поочередно принимать четыре разные формы, ваша цель — закованный в панцирь предводитель.

БОНУС. Единственный способ ускорить прохождение этой заморочки — цепляться за вертикальные перекладины сразу же, как только это станет возможным. К примеру, для достижения первой из них вовсе не обязателен прыжок на последнем трамплине. А приз вам придется ловить на лету.

Вторая часть по мнению многих является самым увлекательным бродилочным этапом игры. Причина тому — необычное его построение. Уровень разбит на дюжину с лишним комнат, связанных между собой односторонними телепортаторами. Для активации части из них необходимо, вдобавок, заполучить особый кристалл. Пара комнат имеет также второй фон, по которому ходят колобки, поражающие героя вне зависимости от фона. Ристар на заднем фоне, обычно, не виден, но все лестницы зачем-то продублированы. В шестой комнате ошивается синий робот. Убить вы его не в силах, но отпихнуть, ударив, пока тот делает шаг, можете. Одного раза, впрочем, будет маловато — робот упорный. Самая хитрая комната — восьмая. Я полчаса прыгал с вытянутыми руками, после чего случайно зацепился за край обоев и вызволил... нет, не кристалл, а ораву голодных колобков.

В девятой комнате вы станете перед выбором — помучиться чуток, но получить в следующей комнате жизнь, или пройти кратким путем (и сбить тем самым дальнейшую нумерацию комнат в статье). Если в комнате присутствуют подвижные платформы, вам придется сменить ударом направление их колебаний для достижения выхода. Советую предварительно забраться на платформу и бить в прыжке вниз, но учтите — удар будет действенен лишь в определенных точках траектории, а прищемленный массивной железякой герой живет недолго... В одиннадцатой комнате обитают черепахи-ракетницы. Как и парашютные бомбы, ракеты можно схватить руками и бросить в обидчика. Телепортировавшись, срочно хватайтесь за рукоятку и крутитесь, пока дождь из колобков не смоет с небес кристалл-активатор. А в комнату с бонус-рукояткой вы попадете из пятнадцатой, если полетите вверх.

БОНУС. Хитрость последнего испытания временем в том, что иногда захват вбок более эффективен для подъема, чем диагональный. С его помощью вы сможете забраться к вершине каждой из многочисленных ступенек и оттуда зацепиться за боковину следующей. Возможно, с участием верхних перекладин.

БОСС. Дорога к этому тупейшему роботу упростится, как только вы заметите связь изображения на фоновых экранчиках и летящих в Ристара железяк. Впрочем, больше двух ударов даже в самом худшем случае от самого босса вы не получите, если с начала боя будете ОЧЕНЬ БЫСТРО жать на кнопку удара и намертво вцепитесь тем самым в неповоротливое создание. Что бы дальше робот ни вытворял, вас это не потревожит. Единственная забота — время от времени будить усопшего, для чего потребуется привлечь внимание болтающегося сверху крана. Никакого fatality на этот раз не будет — поверженного вражину утащит за собой взлетающий корабль злодеев!



SPACE CITY. В погоне за преступниками Ристар пробивает лбом обшивку последнего оплота зла Рассказывать тут особо нечего — ведомый шпионским устройством наш герой быстренько одолевает хилую полосу препятствий и **БОСС (даже два!).** Яйцеголовый, слямзивший из-под вашего носа предыдущую жертву, сам не особо превосходит ее сложностью Наплюйте на выстрелы его аппарата — перед финальной схваткой энергию героя восстановят

Зрелищное восхождение закончится встречей с главным злодеем — тираном Greedy Именно он в ответе за исчезновение отца Солнышка Как ему это удалось, вы скоро узнаете Сперва разберитесь с его артиллерией (если точно рассчитать момент прыжка, вы начнете атаку первым, и пушечные выстрелы не принесут вреда) затем пяток раз схватите ускользающего противника за подол мантии (каждый раз тот будет сбрасывать колобков, но если вы замешкаетесь, то колобки полетят как из ведра, и тут уж на месте лучше не стоять!), и тогда темное покрывало распахнется, и тиран начнет зажигать Черные Дыры!!! Всем вам наверняка известно, что любой предмет, захваченный притяжением этих дьявольских мусоросборников, бесследно поглощается Даже свет не в силах покинуть абсолютную ловушку, что уж и говорить о маленьком звезденыше Но вам-то известен способ избежать печальной участи Greedy все-таки не Господь Бог, и открытые им дыры довольно быстро рассасываются, вынуждая своего создателя атаковать вручную Постоянное перемещение спасет Ристара от ударов молнии, а когда противник выдохнется и на секунду зависнет в воздухе, у вас появится возможность контратаковать Еще пять таких ударов, и можете любоваться финальными кадрами

Сами понимаете, основной отрицательный герой подобной игры не имеет право на вечный покой Придет время, и его вновь снимут с полки и отправят на новые злодеяния Дабы облегчить это возвращение, авторы игры предоставили Greedy возможность сбежать от одержавшего верх поборника правосудия, прихватив парочку ближайших помощников Что до Ристара, то он до конца выполнил поставленную задачу и даже нашел своего великоразмерного папашу — оковы дыр-ловушек исчезли, когда их творец покинул поле боя А титры откажется посмотреть лишь самый закоренелый торопыга, ибо они не только великолепно оформлены, но и предшествуют оценке (и награде) ваших талантов как кладоискателя!

Eler Cant

Special Thanks to Jess Ragan

Пароли в Ristar играют уникальную для видеоигр роль — ограничение доступа к дополнительным возможностям игры В зависимости от количества пройденных бонусов часть паролей вам откроют в конце игры Действие остальных не так примечательно, их в качестве примера приводят сразу в инструкции

AGES — дубликат заставочного "копирайта" Действие не ясно

DOFEEL — самый ценный пароль выдается после прохождения ВСЕХ бонусов и позволяет соревноваться в скорости их прохождения с создателями игры (градация сложности HARD) и предположительно с компьютером (SUPER)

ILOVEU — второй по стоимости (10 из 12 полученных бонусов) пароль, позволяющий выбрать любой раунд игры — любую его часть или бой с боссом

MAGURO — [illegible] зволяет прослушать в меню SOUND две финальные композиции, а также извратить любую из ранее доступных на манер того, как это делал босс четвертой планеты.

MUSEUM — при стоимости в 8 пройденных бонусов этот супер-пароль запускает поединковый режим. С отключенным режимом continue вы должны поочередно уложить всех боссов игры, включая последнего. При этом учитывается затраченное на каждого противника время и общий результат (мое последнее достижение — 13 минут с четвертью).

SUPER — Открывает новую градацию сложности SUPER. Слабо вам пройти игру, не получив ни одного ранения?! Все призы в игре заменяются на кристаллы, а начнете вы с одной звездой и единственной жизнью Да еще и полет метеорный полностью управления лишается Ладно еще, continue здесь даются бесконечные

XXXXXX — Кнопочка "Reset" не избавит вас от действия введенных паролей но выключать приставку не обязательно Последний пароль однако останется в силе ведь градацию сложности всегда можно поменять в обычном меню options




Автор: Кривенко Валентин, г.Хабаровск
На планете видеоигр
скучать вам не придётся
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



DECAP ATTACK

Давно не встречал я хорошей бродилочной игры, сравнимой с Mario. Я уже было стал думать, что таких игр вообще нет, но тут мне случайно попался мощный 4-х игровой картридж с незнакомой игрой. Но профессионалу, справившемуся с "Chi Dey Story" все нипочем. Американское название этой игры — "Decap Attack". Честно говоря, увидев, что это игра 1990 года, я было засомневался, но результат превзошел все ожидания. Конечно, графика не дотягивает до "Aladdin" или "Toy Story", но во всем остальном... она тоже не дотягивает (шутка!).

Возрадуйтесь, поклонники Mario. Бросьте свои 8-битки, SNES'ы, 3DO, PSX (последние две лучше не бросать) и послушайте сюжет. Правда, он тоже "китайский", но можно понять, что какой-то нехороший Большой и Гадкий Мужичок (БИГМ) разделил остров некоего Принца на 7 частей и похитил 6 разных хитрых вещиц. Основная идея игры, естественно, заключается как раз в обратном — странсформировать острова вместе, собрать все фигульки, а заодно и надавать мужичку по шее, чтобы знал, как с островами химичить без правительственного разрешения! (Кстати, я обозвал главного героя принцем, потому что на наклейке картриджа было написано Magic Prince). Это есть главная цель, а в игре вам нужно "всего лишь" пройти через N-ное количество уровней, где N = 7х3, вздергиваясь и вздергивая вражеских мужичков (бить всех, кого можно!). Во время игры, если нажать на кнопку вызова окна, вы увидите искомое окно и стрелку — курсор. Наводя ее на элементы, которые обведены в рамку, и (управление: C — выбрать, утвердить; B — отмена, cancel) выбирая их, в большинстве случаев вы увидите слева "тощее" меню. Верхний пункт переводится, как USE, а нижний — HELP. А теперь конкретнее о том, что там есть:

а) 4 вида магии: красная, которая "вздергивает" экран; зеленая, дающая временную крутость (бессмертие, по-научному), но от лавы и падения не спасает; желтая — выстрел мощной пулькой; синяя — заморозка всех врагов. б) 2 вида бутылей, которые дают временное ускорение бега или прыжка. Ускоряют они все это процентов на пять, да и вообще здесь вам не Sonic. Так что толку от этого, как...

в) 2 вида пилюлей: красно-синяя и желто-красная. Сине-красная при выборе дает еще одну менюшку, в которой можно выбрать вертолет или подводную лодку, опять же на время, но не надейтесь с помощью этого попасть в труднодоступные места игры, так как часто этот пункт находится в состоянии disabled. Другая пилюля даст вам мощного робота на 15 секунд, его можно и нужно использовать только на боссах. Это, пожалуй, самое мощное оружие во всей игре. Также можно посмотреть, сколько монеток вы собрали (максимум пять) и сколько жизней у вас осталось (максимум 99). Теперь немного о ходе самой игры. В процессе ее вы должны, как это уже было сказано, дойти до конца уровня (правда, умно сказано!?), который обозначается надписью "Goal". К сожалению, убивают (вздергивают) вас с первого раза, а save-локаций нету. Можно взять с собой яйцо с крылышками — некое подобие Dizzy, который сам вздергивает врагов с первого раза. И, если вы тащите с собой Dizzy в момент вздерга, то сначала вздернут только его.

Но, в принципе, эта игра и так уж довольно легкая, есть бесконечные continue...

Кстати, о призах-то я рассказал, а ведь они просто так не валяются. Их надо добывать, разбивая статуи.

В конце уровня вас будет ожидать приятный сюрприз в виде Bonus'а. Bonus существует двух видов: рулетка и не рулетка. В рулетке все и так ясно (это всего лишь "однорукий бандит"), а в "не рулетке" вы должны расставить мужичков по каналам, чтобы они собирали призы. Для увеличения своих шансов в бонусе вам надо собрать как можно больше монеток. Уф-ф, по-моему, все сказал. Переходим к описанию уровней.



На самом деле уровни не отличаются разнообразием, а описывать расположение всех статуй слишком утомительно.

УРОВЕНЬ 1.

Начинать свой нелегкий путь Принцу придется в пустыне, среди летающих птичек, ходящих "котелков на ножках" и прочих домашних животных. Основную опасность представляют собой прыгающие зеленые гадости (порода науке не известна). Помните, что в статуях, кроме призов, могут быть и враги. Изредка встречаются даже пустые статуи.

Учтите, что на некоторые пальмы можно вставать. А так, конечно, ничего сложного здесь нет, это же не "Toy Story".

На уровне 1-2 вы будете подниматься вверх. Выход здесь в верхнем левом углу, а чуть-чуть ниже его есть жизнь. Совет: перед большим прыжком внимательно осмотрите местность, чтобы, слушая грустную музыку, громко не кричать. Ведь "Минздрав предупреждает: вздерги опасны для вашего здоровья!"

На уровне 1-3 почаще старайтесь запрыгнуть на облака — там статуи бывают (интересно, а зачем они там? Может быть, для Карлсонов?) Ой, я ж забыл рассказать про очень крутую феньку — как добывать жизни (как их терять, надеюсь, учить не надо, вы и сами знаете). О, уже чую — внимание усилилось: "Пора и полезное что-то рассказать, а то все чушь какую-то несет". Для тех, кто только что начал читать, напоминаю, что идет описание крутейшей бродильной игрушки "Decap Attack" под руководством крутейших геймеров D&K, а конкретно сейчас будет описан процесс получения жизней. Вот так! Короче, если вы увидели странную бяку, которая напоминает прыгательный шест, то считайте, что ваших жизней уже аж на 15 штук больше. Ну, а в конце уровня вас ждет... Стоп! А как жизни-то получать?? Ладно, в последний раз рассказываю: нужно спланировать точно на верхушку шеста. Если вы все сделали правильно, то услышите звук "1-up", а также узрите побеление одной дольки шеста. Ну, все, понятно? Тогда "продолжим разговор", как говорил Карлсон.

...Ну, а в конце уровня вас ждет боссище, которого вы увидите после команды "Fight" (правда, на китайском). Кроме стрельбы семечками он ничего не умеет, так что "бумбум, и вы — победитель. После этого не забудьте слазить наверх и взять рог, 1-й специальный приз, без которого вам придется проходить этот уровень еще раз! (Ох, только в страшном сне такое может присниться).

УПРАВЛЕНИЕ

(можно переставить в options)

C — прыжок, **B** — удар,
A — вызов списка предметов,
Turbo C (если у вас есть турбо-джойстик) — планирование по воздуху.



УРОВЕНЬ 2.

Ого, наконец-то новые декорации! Дальше путь принца лежит через какой-то хитрый лес. А где лес — там и болото, и водичка, и пропасти, и... конечно же, лава! Начиная с этого уровня вам будет встречаться водичка. Не беспокойтесь, это не Москва-река, при купании в которой может что-нибудь отвалиться (уши, например), а нормальный чернобыльский водоем. Естественно, там есть рыбки (мутировавшие), которые очень любят кушать принцев. Также вы встретите мощные пылесосы — воздуходувки, поднимающие вас на пару экранов вверх, что чаще всего как раз и не надо. Забравшись довольно-таки высоко, принц начинает спускаться вниз. Ничего сложного на уровне 1-3 нет, даже босса порешить очень легко. Сверху слева валяется 2-й специальный приз. Кстати, если вы не хотите с ним (боссом, а не призом) драться, то можно легко пролететь мимо него по воздуху, не забыв, правда, при этом взять специальный приз.

УРОВЕНЬ 3.

Как всегда, песчаный уровень. Но на этот раз сам ход действия несколько необычен: слева направо по всему уровню двигается какое-то страшное и хитрое землеперерабатывающее устройство. Это не деталь интерьера. Она уничтожает любое живое существо с первого удара.

Уровень 3-2 стандартен, как пробка, только идти надо вверх. Где-то на уровне 3-3 спрятан специальный приз — часы с глазками и ручками (опять переиграл в Мортал). Ну, что, устали? А вот и босс. Сначала вылетает какая-то бяка с двумя мужичками, нагло усмехающимися над вами... Однако, поняв, что усмешки Принцу не страшны, они улетают "на юг". Вот теперь вылезает настоящий босс — зеленый мужик на облаке с фонтаном. Убить его не просто, а очень просто.

УРОВЕНЬ 4.

Опять принц бредет по лесу. Первые два подуровня ни чем особенным не отличаются. На уровне 4-3 вам придется много поплавать, чтобы взять специальный приз — цветок. Босс здесь — здоровый мужик с надутыми глазками. На эти глазки и надо вставать, когда он хочет вас ударить.

УРОВЕНЬ 5.

Приятная смена декораций. На заднем плане видны горы, а где горы — там и лава. Ну и опять босс — на этот раз космический шар, разделяющийся на три половинки. В этот момент бейте осторожно среднюю, и все будет О'Кей. Уровень 5-2 очень похож на 3-1, а на уровне 5-3 вы встретите еще одного босса — черепаху, которая умеет телепортироваться и стрелять из бластера. Приз здесь — кольцо (или лупа).

УРОВЕНЬ 6.

А вот и ледяной уровень. Но не думайте, что вся водичка замерзла. Во льду даже растут цветочки! На этом и предыдущем уровне появились новые враги — белые птички с ножками, которые умеют прыгать вертикально, и птички с клювом вороны и тоже с ножками. Очень скользко! Даже враги скользят. Кстати, прикол! Стремление программистов вам навредить привело к парадоксу: в бассейне из чистого льда — лава!

На уровне 6-2 вы встретите босса — прыгающего робота с лазерами. (Кстати, при записи на видео игра в этом месте повисла, так что...)

На уровне 6-3 вы найдете специальный предмет. Босс здесь —прыгающий джин (естественно, с кувшином).

Ну вот, и все почти, все острова собраны, мир и покой во вселенной. Однако Принц решает наказать БИГМа. Тот убегает на центральный остров. Но от правосудия не убежишь!

УРОВЕНЬ 7.

Этот уровень очень напоминает первый — такие же цвета, враги. Босса на уровне 7-1 нет, и это очень хорошо. На уровне 7-2 Принц спускается в пещеры, темные и мрачные. На уровне 7-3 он встречает БИГМа, страшного и ужасного. Но... если есть хотя бы 2 желто-красные пилюли, то кого-то не станет, однозначно! Вот и вся премудрость, однако. Ну, а потом вам покажут энное количество относительно больших красивых картиночек (это вам не Sonic), параллельно при этом сообщая имена программистов на нормальном языке. Так что вот такие пирожки.

D&K,
г. Санкт-Петербург



BONANZA BROS.

Начну с того, что все новое — хорошо забытое старое, а потому не стоит воротить нос от "пыльной" игрушки, она может оказаться очень даже стоящей. Лет семь назад, а именно столько времени прошло с момента выпуска игры, она поражала воображение тогда еще неопытных геймеров. В нашей стране Братья Бонанза появились несколько позже. Это была одна из первых игр, виденных мною на Сеге. Теперь перечислю ее достоинства.

Самое большое из них — сдвоенный экран. При игре вдвоем вас с напарником ничто не связывает, и можно разойтись по разным углам уровня. Согласитесь, такое редко можно встретить на Сеге. Чтобы не оставлять это самое большое достоинство в гордом одиночестве, добавлю еще один плюс, встречающийся не так уж редко. Это юмор. Хотя спрайты довольно примитивны, но можно долго прикалываться над ничего не понимающим врагом, впечатывая его дверью в стену. Поверьте мне на слово, это очень забавно, когда происходит не с вашим героем. Кроме этого, спрайты похожи на 3D-рендеренные, отчего все персонажи кажутся немного круглыми, не в том смысле, что дураками, а в начертательном. Завязка игры крута, как Рембо. Двое парней, их, кстати, и зовут братьями Бонанза, очень любят чужие вещи, и причем весьма дорогие. Естественно, что по собственной воле с оными никто расставаться не желает, и тогда братьям приходится прибегать к насильственному изъятию имущества, попросту, к грабежу. Собственно говоря, это и есть любимое занятие братьев. Ничего нет лучше, чем с утречка прошвырнуться по ювелирным магазинам без гроша в кармане или заглянуть в банк за бессрочной ссудой.

Именно грабежом вам предстоит заниматься на протяжении десяти уровней. Любой грабеж — воровство, но не каждое воровство — грабеж. Именно наличие оружия и агрессивное поведение позволяют отличить истинного грабителя от мелкого воришки. Все ваше вооружение составляет пистолет с бесконечными патронами. К несчастью почти все враги также вооружены, поэтому человеческий интеллект противопоставляется компьютерным мозгам каждого охранника. Эти "шкафы" довольно тупы и обмануть их, все равно, как отнять конфетку у ребенка, поэтому выберите мешок побольше и на дело.

1 уровень. Начнем, пожалуй, свою грабительскую карьеру с того, что попроще. Для тренировки грабанем близлежащее двухэтажное учреждение. Должен отметить, что в игру эту лучше всего играть вдвоем. Так можно скорее разворовать все ценности. Итак, спокойно проходим по обоим этажам, убивая всех охранников. Хотя убийством это вряд ли можно назвать, так как через некоторое время они словно зомби снова встанут и пойдут, как ни в чем ни бывало.

2 уровень. Теперь, когда у нас есть немного опыта, грабим трехэтажную "хату" некоего высокопоставленного лица. Советую заранее продумать налет, как следует разглядев план дома, иначе придется зря бегать по этажам. Для перемещения из одного крыла здания в другое воспользуйтесь канатом, который уже кем-то натянут.

3 уровень. Теперь братья наметили себе цель попривлекательней, они решили "почистить" запасники небольшого казино.

Естественно, что добро хорошо охраняется, и им придется с боями пробиваться через щиты охранников на крышу, где их поджидает аэростат.

4 уровень. Золото награбили, теперь хорошо бы напечатать себе побольше хрустящих зелененьких банкнот. С этой лишь целью мы и появились на монетном дворе. Готовая продукция разбросана по всем четырем этажам, но отнюдь не оставлена без присмотра. Прикольнее всего давить охранников прессами для штамповки долларов. Для этого надо лишь дернуть за близлежащий рычаг, и железная громада обрушится на "чайник" ничего не понимающего охранника.

5 уровень. Для проворачивания своих грязных делишек братьям нужно запастись чем-нибудь взрывоопасным. Динамит вполне подошел бы, но тут возникла другая проблема. В магазине взрывчатку не продают, а все знакомые торговцы оружием просят слишком много, да и сами братья не очень-то любят платить. Выход прост,



УПРАВЛЕНИЕ

(по умолчанию)

"A" ("C") — прыжок.
"B" — выстрел
"Влево", "Вправо" — идти влево или вправо
В сторону стены — прижаться и затаиться
"Вниз"- переход на передний план
"Вверх"- переход на задний план

динамит можно украсть на одной из подземных баз стратегического назначения. Надо просто собрать взрывчатку, разбросанную по трем этажам.

6 уровень. Многочисленные подружки братьев обожают драгоценности, а где их взять, как не в ювелирном магазине. Подумаешь, ювелиры себе еще алмазов накопают. Охранники в этом здании довольно шустрые, но простая планировка помещений вам на руку. Путь начинается с гаража, а в самом здании всего два этажа. Все драгоценности собраны! Вперед, нас ждут преступления века.

7 уровень. Теперь грабим лабораторию какого-то ученого, занимающегося изучением чего-то. Какой ученый, и что он изучает, братьям совершенно наплевать. Главное то, что аппаратура и препараты очень дорого стоят и могут существенно поправить финансовое положение грабителя. Поэтому собирайте колбочки и дорогостоящую аппаратуру, которую впоследствии можно будет сбагрить скупщику краденого.

8 уровень. Как вы думаете, кто такие и где водятся толстосумы? А вот и не угадали. Это вовсе не кенгуру, и обитают они не только в Австралии. Проще всего найти толстосумов на каком-нибудь лайнере, совершающем кругосветный вояж. Раз богатенькие так сорят зелененькими, то неплохо бы опустошить их кошелечки. Если намек понят, то идем раскулачивать состоятельные слои общества. На этом уровне появляются новые враги. Это повара, они не слишком опасны, но все же к ним лучше не приближаться.

9 уровень. Кого только не грабили братья Бонанза. Были среди их "клиентов" и банкиры, и миллиардеры, но посягнуть на музейные ценности! Это на них не похоже. Что поделать, такова жизнь. Всем приходится как-то зарабатывать себе на пропитание и модные шмотки. Теперь вот и произведения искусства послужат средством для обогащения двух ловких грабителей.

10 уровень. Теперь они и до архитектурных памятников старины добрались. Не думаю, что Хеопсу понравилось бы расхищение богатств его собственной гробницы, но кто его будет спрашивать, пускай лежит, как лежал, в своих бинтах, да помалкивает. Странно на этом уровне только одно, а именно то, что братья тащат не ценные золотые вещицы, а какие-то дискеты и микропленки. Ну ладно, не будем обращать на это внимание, они лучше знают, что ценнее. Попытайтесь разобраться в строении пирамиды. Хотя в ней всего четыре этажа, множество перегородок и лестниц значительно усложнят жизнь даже опытного грабителя, да и предметов надо собрать ни много ни мало, а целых десять штук.

Если вы не запутались в коридорах и вовремя добрались до выхода, то можете прыгать от радости, потому что вы помогли братьям Бонанза преодолеть все десять уровней, и теперь они могут жить припеваючи, потихоньку "сплавляя" награбленное и "отмывая" "грязные" деньги.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Охранники в темно-синей форме самые шустрые. Старайтесь расправляться с ними, как можно быстрее.

Для того, чтобы обмануть охранника, используйте возможность уходить в глубь помещения.

Охранников со щитами убивайте только со спины, или когда они поворачиваются боком.

За каждые 200000 очков вы получаете жизнь.

Вдвоем играть веселее, но и продолжения делятся поровну.

Александр Артеменко

REAL MONSTERS



Это одна из новых игр, вышедших для Сеги. Хотя графика в ней немного авангардистская, но играть всё же можно и даже нужно, особенно тем, кто играет не ради какой-то там графики, а ради самой Игры. Немного потренировавшись, вы наверняка сможете пройти около двадцати уровней этой игрушки за каких-нибудь два с половиной часа. Правда, на сложном уровне мне этого сделать так и не удалось (наверное, плохо пытался), потому что, когда смертельных ям с водой много, а жизней совсем наоборот, и звпарываешься на одном из последних уровней, то очень хочется все бросить (в том числе и приставку) и уйти подальше от всего цивилизованного (Гейм Бой, что в кармане, не считается).

Итак, вот предыстория этой игры. Жили-были три маленьких монстрика. Они почти ничем не отличались от других маленьких монстриков, тоже время от времени посещали школу, иногда помогали родителям и испытывали почтительный страх перед дряхлыми и старыми монстрами. Единственное, чем они отличались от остальных — это огромным нежеланием учиться. Эта вот особенность и довела их до того, что они не смогли сдать выпускной экзамен и получить диплом. Хорошо хоть, что директор школы попался нестрогий и разрешил пересдать экзамен. С этого-то момента вы и вступаете в игру. Управляя Икисом, Круммом и Облиной, вы должны помочь им любой ценой заполучить заветный диплом.

В академии настоящих монстров решили, что экзаменационным полигоном в этом году станет небольшой городок, а также катакомбы, располагающиеся под ним. Люди, проживающие в этом городке, тоже стали неотъемлемой частью экзамена, их надлежало запугивать с помощью классических рыков и ужасающих гримас, изучаемых в обычной монстрской школе. Можно также, хотя это и не очень эффективно, закидывать врага каким-нибудь мусором, найденным по дороге.

Итак, вы вместе с Иксом, Круммом и Облиной отправляетесь на переэкзаменовку. (Все сказанное далее относится только к легкому уровню сложности, на высоком же уровне сложности могут появиться дополнительные уровни. На коробке картриджа написано, что в игре 25 уровней, а на легком уровне сложности я насчитал всего 19, но, даже если такие уровни и появятся, то они наверняка будут промежуточными, то есть без боссов).

1 уровень. Утихомирьте дрожь в коленках и успокойтесь, иначе вы провалите экзамен, и тогда монстрики останутся на всю жизнь неучами. Для начала внимательно осмотритесь, чтобы увидеть, что вы оказались в подземелье, а затем неситесь, сломя голову, туда, куда Круммовы глаза глядят. Только бегите осторожно, методично уничтожайте вероломных крыс, кидающих в вас своим пометом. Старайтесь также не попадать под гидравлический пресс, блиновидная форма вам не к лицу. По пути собирайте различные призы, разбросанные везде чьей-то щедрой рукой (или конечностью, выполняющей хватательные функции), не забывайте подбирать редко встречающиеся старые ботинки (забыли сообщение перед началом уровня?), необходимые непонятно зачем. Чтобы не заблудиться в пока еще не очень разветвленном лабиринте, следуйте указаниям стрелок, развешанных членами экзаменационной комиссии, хотя иногда, если пойти не в ту сторону, можно найти несколько ценных или не очень ценных призов. Довольно часто попадаются также колючки, на которые попадать крайне нежелательно, и вороны, которым саванны с высоты полета не видать, но зато вас видно очень хорошо. Я, может быть, даже огорчусь, если ваших монстров придавит одно из здоровенных колес, выкатывающихся откуда-то сверху. В конце этого уровня вас поджидает клыкастый пес-переросток, гордо именуемый боссом. Вам даже не придется издавать грозные рыки, чтобы забить зарвавшуюся шавку. Достаточно лишь вовремя перепрыгивать псину и кидать в нее мусором.



2 уровень. Второе задание очень похоже на первое, так как вам опять придется продираться через колючки, растущие в подземелье (вообще-то, такого рода уровни встречаются даже чаще, чем хотелось бы). Зато на этот раз монстрам представится случай подольше полетать с помощью вентиляторов. Только вот во время спуска залетевшим монстрам придется несладко, ведь из стен будут высовываться жутко вопящие утки (их бы в академию монстров!), а снизу их (да не уток!) будут поджидать острющие колючки. Больше ничего особо примечательного на данном уровне я не заметил.

3 уровень. На этот раз монстры попали в школу, а точнее — в школьный спортзал. Крыс там гораздо меньше, чем в подземелье, но зато сами ученики оказались хуже, чем любая из ранее встреченных крыс, просто злодеи какие-то. Чего только не вытворяют эти подлые мальчишки и девчонки. Они и самолетики пускают в монстриков, и из рогаток в них стреляют, и даже швыряются баскетбольными мячами. Но и этого программистам показалось мало, они понаставили везде шипов, которые следует перепрыгивать с помощью батутов. Чтобы закончить этот уровень, вам придется немножко посмывать своих монстров в унитазы (они, конечно, не Бугермены, но все равно приятно), а также заставить их влезть по лестнице на самый верх спортивного зала под массированным артобстрелом со стороны учителей. Босса на этом уровне, к сожалению, нет, но у вас все еще впереди.

4 уровень. Вот вы и добрались до самой школы. Здесь жизнь монстриков значительно усложнилась, но зато теперь они имеют конкретное задание. Им поручено запугать до смерти школьного библиотекаря. Только вот до него еще добраться надо, а в довольно разветвленной школьной сантехнической сети можно запросто запутаться. Кроме этого, в школе время от времени дают звонки, и, спеша на урок к любимой учительнице, ученики сметают все на своем пути. Чтобы не быть растоптанным, попытайтесь запрыгнуть на шкаф, если конечно успеете. Как вы думаете, где обитает библиотекарь? Правильно, дети — в библиотеке. Вот туда и направляйтесь, только будьте осторожны, книги так и норовят упасть вам на голову. Припугните пару раз библиотекаря, но опасайтесь стопки книг, которую он почему-то всегда роняет на вас. К третьей встрече злодей подготовится основательно, так что сначала запугайте его рыками и лишь затем начинайте бросать мусор, иначе он закидает вас книгами (а говорят, что учебников не хватает).

5 уровень. Снова вы в подземелье. Только на сей раз все гораздо сложнее. Вам предстоит выбрать, по какому пути идти лучше. Я "проведу" вас по верхней правой трубе (всего их три). Когда на этом пути вы встретите непреодолимый водоем, просто киньтесь в потолок чем-нибудь увесистым, чтобы сбить оттуда колесо, а затем переплывите на нем, но бросайтесь сразу в следующий туннель, иначе утонете. Просто дождитесь, пока ваше колесо скроется в подводной дырке. После этого, вы лицом к лицу снова встретитесь со злой собакой, но на этот раз она научилась здорово прыгать. Во время прыжка-то и надо под ней пробегать. Вы можете истратить на нее хоть все свои рыки, потому что в борьбе со следующим боссом они вам не понадобятся, ведь это — старый глухой монстр, дико вопящий, если ему удается сгрести ваших монстров в охапку. Не давайте ему этого сделать и не кидайтесь в него мусором. Лучше сбивайте колеса, когда он находится под ними. Это его вскоре доконает, и вы сможете пройти.

6 уровень. Теперь монстрики попали на завод. На заводе много опасных вещей, и чтобы избежать производственной травмы, старайтесь с ними не сталкиваться. Опасность представляют тяжелые ящики, падающие на голову, набитые чем-то тюки, двигающиеся по транспортерам или просто раскачивающиеся на сквозняке. Правда из некоторых тюков можно выбить пополнение энергии, они с заплаткой. Кроме непосредственной опасности, исходящей от падучих предметов, вам угрожают праздно шатающиеся рабочие, которым очень весело лупить монстриков своим йо-йо. Если вам попадется закрытая дверь, а поблизости находится робот, переносящий ящики, стреляя по рубильнику, сделайте так, чтобы ящик упал прямо на плиту, находящуюся по середине комнаты. Добравшись до выхода, вы перейдете в другую часть завода.

7 уровень. В этом цехе все почти такое же, как и в предыдущем, только гораздо больше канатов и рубильников. Еще появились гидравлические прессы, да в некоторых местах пол на столько обветшал, что обваливается прямо под ногами.

8 уровень. На этом уровне вам придется почти все время перебираться по канатам. Путь можно несколько сократить, пройдя по потайному ходу.

9 уровень. Этот уровень — о[illegible]тель босса, причем в[illegible]азу [illegible]



Им оказывается толстая (если кому-то это слово не нравится, то в меру упитанная) среднестатистическая рабочая. Эта богатыриха так и норовит разбить о вашу голову несколько ящичков, килограммов эдак по сто, которые, впрочем, можно расстрелять. Ваши рыки не наносят толстушке никакого вреда, но заставляют ее немного побегать. Сверху расположены два транспортера, по которым едут ящики. Вы же с помощью двух рубильников должны сделать так, чтобы ящики падали прямо на работницу. Проще всего уничтожить ее следующим образом. Встаньте около левого рубильника. Переключите его. Когда работница получит свое первое увечье, снова переключите рубильник и, после падения ящика, пугайте врага рыком. Делайте так до тех пор, пока тетка не побежит лечиться в заводской медпункт.

10 уровень. Опять подземелье, ну сколько можно! С вашего прошлого пребывания здесь мало что изменилось. Стало больше секретных тоннелей, да произошли некоторые изменения в интерьере, и появился новый враг — большой, толстый и почему-то синий кот. К счастью это не босс. Боссом на этом уровне является некое летающее существо, которое очень гордится, что умеет хоть как-то летать, а всех, кто этого не умеет, в том числе и вас, стремится скинуть на шипы, так что будьте осторожны и постоянно двигайтесь, тогда оно не сумеет вас поймать.

11 уровень. Ну наконец-то появилось хоть что-то новенькое. Теперь вы находитесь в палеонтологическом музее, где повсюду расставлены скелеты динозавров. Жаль только, что любоваться ископаемыми мешают уже знакомые вам дети-изверги, которых привели на экскурсию. К моему удивлению в музее оказались не только кости, но и их непосредственные предки — хотя и сильно измельчавшие, но все же динозавры. Их всего два вида: птеродактили, откладывающие вам на голову непонятно что, и зеленые динозавры, непонятно чем плюющиеся. Остерегайтесь качающихся на веревках черепов. Босса здесь нет.

12 уровень. Все посетители ушли, и музей погрузился в полумрак. В основном, здесь все как и на предыдущем уровне, только темнее, и везде разлито не то масло, не то нефть. Отовсюду что-то капает и пузырится, но опасность представляют лишь капли.

На этом уровне вам предстоит до смерти запугать сторожа музея. Во время вашего с ним боя сверху капает грязь. Как только бой начнется, сразу используйте все свои рыки, а потом принимайтесь расстреливать сторожа, медленно приближающегося к вам и при этом, подозрительно покачивающегося. Не забывайте перепрыгивать бананы, с помощью которых он наивно надеется вас остановить.

13 уровень. Как мне уже надоели эти подземелья, прямо нет слов. Хорошо хоть, что всегда в них появляется что-нибудь новенькое. На этот раз, например, некоторые ямы с водой настолько трудно перепрыгнуть, что вам может быть не раз придется из-за этого начинать все с самого начала. Боссом снова оказывается летучка, и надо сказать, что из-за двух ям с шилами, вы окажетесь в невыгодном положении.

14 уровень. Выбравшись из подземелья, монстрики оказались в холле здоровенного отеля. На этом уровне вы настолько налазаетесь по лестницам, что впредь будете пользоваться лифтом, даже если подняться надо всего лишь на второй этаж. Вид одушевленных врагов всего один. По отелю бродят парни, кидающиеся чем-то, по принципу действия отдаленно напоминающим бумеранг. Также в отеле имеется много клоунов, смахивающих на заставки ОРТ. Одни из них кидаются тортами, а другие просто прыгают, что, в общем-то, не так уж и весело. Босса здесь нет.

15 уровень. Вы попадаете в самую фешенебельную часть отеля. Повсюду расположены красивые фонтаны, которые, кстати, можно использовать в

ОПИСАНИЕ МОНСТРИКОВ:

Икис. К вашим услугам малогабаритный монстр комнатного типа. Его красный цвет прекрасно подойдет к вашей мебели, не испортив общего вида. Его маленький вес позволяет ему довольно высоко прыгать, а небольшой рост способствует наилегчайшему пролезанию в узкие проходы.

Спецприем — монстрики берутся за руки и совершают прыжок, достойный занесения в книгу рекордов Гиннесса.

Крумм. Данное существо может очень пригодиться в хозяйстве, ведь его глаза, не имеющие определенной точки крепления на теле, можно использовать в качестве следящей видеокамеры. Вследствие своей непомерной упитанности, Крумм довольно неповоротлив, да и прыгает он хуже всех.

Спецприем — Крумм выкладывает один глаз, а Икис с помощью Облины, словно бейсболист, забивает его на некоторое расстояние. Таким образом вы можете посмотреть, что вас ожидает впереди.

Облина. Она единственная девчонка во всей компании. Хотя эта "косая сажень" и прыгает так же высоко, как Икис, но вследствие своего роста во время прыжков рискует сильно удариться головой о потолок. Между тем, ее спецприем самый полезный.

Спецприем — монстрики становятся друг на друга и могут таким образом перебираться через высокие препятствия.



качестве трамплина. Снова повсюду снуют дети, и ходят, а также летают их игрушки, кстати тоже совсем не безобидные. С некоторых пальм, украшающих отель, падают орехи, хотя и не съедобные, но все равно опасные. Да, совсем забыл вам сказать, что боссом на этом уровне является престарелая каратистка, которую однако довольно легко победить (потому как престарелая). Для этого надо лишь основательно ее запугать, а затем закидать чем-нибудь, вовремя уворачиваясь, пробегая под ней во время прыжка.

16 и 17 уровни. Оба эти уровня протекают в подземельях, только на этот раз препятствий еще больше, а ходы стали более запутанными. Пройдя и тот и другой, вы получите возможность сменить обстановку.

18 уровень. Монстрики попали в большой особняк, принадлежащий сумасшедшему профессору. Дом настолько большой, что наверняка стоил профессору громадных денег. Весь особняк просто завален металлоломом и разнообразным мусором. Везде летают микророботы, явно созданные для того, чтобы ловить незваных гостей, вроде вас. К счастью, они наверное китайского производства, так как разваливаются после нескольких попаданий. В доме полно кнопок, на которые необходимо нажимать, чтобы открыть проход в один из многочисленных тоннелей или отключить лазер. Опасайтесь встречи с котами, разжиревшими на лабораторных мышках, а также постарайтесь не попасть в стальную клетку, висящую под потолком.

19 уровень. (Заключительный). Так как этот уровень очень похож на предыдущий, то перейдем сразу к главному боссу — самому профессору. В коридоре, где происходит бой, имеется кнопка, с помощью которой можно включать и выключать свет. Запомните, где она находится, ведь она — ваше главное оружие. Профессор предстанет перед вами в каких-то лохмотьях, но с довольно серьезным оружием — стальными граблями. Несмотря на это, уничтожить его довольно просто, но долго. Для начала выключите свет и идите к профессору.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

1 Лучше играйте Икисом, им проще управлять, к тому же он помельче
2 Ищите секретные проходы
3 В музее призы находятся за колоннами и черепами.
4. Берегите рыки для боссов. Старайтесь не расходовать их на простых смертных
5 Собирайте все, что собирается.
6 Собирательству подвергаются даже гусеницы и тараканы, обитающие в подземелье, для этого надо присесть

УПРАВЛЕНИЕ: (по умолчанию)

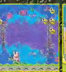
"Влево" ("Вправо") — передвигаться влево (вправо)
"Вниз" — присесть, нажать на кнопку
"Вверх"/"Вниз" — перемещаться вверх/вниз (только на лестнице)
"А" — пугать (только при наличии книги)
"В" — кинуться мусором
"С" — прыжок.
"Вниз"+"А" — смена монстрика
"Вверх"+"А" — выполнение специального приема (у каждого монстрика он свой)



Когда он погонится за вами, бегите к кнопке и включайте свет. Пока профессор не опомнился, пугайте его рыком и сразу же кидайтесь чем-нибудь, чтобы прогнать чудака. При этом вы не только отнимете у него часть энергии, но и получите еще одну книженцию. Так надо делать до тех пор, пока бедняга окончательно не испугается и не предпримет попытку к бегству. Жаль мне его, ведь он попадет в собственный же ящик-ловушку.



На этом игра заканчивается, и начинается поздравление. Любимый директор академии в торжественной обстановке вручит монстрикам долгожданный диплом и даже пустит от умиления слезу. Ну а бедного профессора в том самом ящике, в который он попал по ошибке, отправят в Австралию, а его особняк экспроприируют для дальнейшего использования в учебных целях.





Александр Артеменко



GARGOYLES

Намерение рассказать об этой игре у меня возникло почти полтора года назад, когда она еще только появилась на московских рынках. Но возникла весьма странная проблема — поскольку сюжет, персонажи и графика игры явно указывали на ее родство с одноименной диснеевской лентой, я решил сперва найти и посмотреть если уж не полнометражный мультфильм, то хоть какой-нибудь эпизод из последовавшего за ним сериала. Хотел понять, как связаны между собой (и связаны ли вообще) более чем краткие текстовые заставки уровней игры. Увы! Акции против видеопиратов как раз набирали обороты, и поток продукции "левых" студий изрядно оскудел. Лицензированные же производители почему-то "Горгулий" внимания не удостоили — может, труднопереводимое название тому виной?

Рекордно долгие поиски успехом не увенчались, терпение мое иссякло, да и чувство вины перед незаслуженно забытой игрой все чаще терзало душу. Ведь бродилка эта, на мой взгляд, презанятнейшая — в меру сложная и разнообразная, с отличной графикой, и в управлении очень привлекательные элементы имеются. И появилась у меня такая идея: может, опишу я игру, перекинув через провалы сценария мосты фантазии. А читатели журнала, как и я в свое время, ее оценят, приобретут, пройдут, еще больше зафанатеют, разыщут наконец фильм-прародитель, и в благородном порыве напишут мне, что же с героями на самом деле происходило! Надеюсь, так оно и будет.

В реальном мире горгульями именуют уродливые каменные фигуры с перепончатыми крыльями, венчающие стены замков или крыши зданий. В средневековой Шотландии их использовали, чтобы отпугивать врагов и злых духов, поэтому внешность "стражи" имели соответствующую. Поскольку днем особой потребности в охране у строений не было, это время суток горгульи проводили окаменевшими. Так что не удивляйтесь, что солнце в игре не светит.

Как и меж людей, среди горгулий встречались герои-праведники, безрассудные служаки, мелкие пакостники и аморальные личности, жаждущие власти. Кто следил за приключениями мишек Гамми, возможно, помнит, как одна вредная, но глуповатая горгулья чуть не лишила жизни короля Грегора. К счастью негодяйку усмирил сноп солнечных лучей, сотворенный Колдуном. В "Секретных материалах" о каменных стражах также весьма нелестно отзывались — трудно представить, как такие малосимпатичные создания могут служить добру. Зато викинги-захватчики, проникшие в родной замок героя игры Голиафа, очень скоро узнают "как" — на дворе полнолуние, и мускулистая крылатая фигура подвластной вам горгульи источает силу и ярость! Еще бы, рыжебородые нехристи едва не разобрали замок на булыжники, захватили развалины и теперь усиленно осваивают оборонные сооружения. Голиаф вынужден выступить в несвойственной его расе роли атакующего, поскольку был сметен с занимаемой веками позиции таинственной крылатой тенью, вооруженной Оком Одина — последним достижением черной магии викингов.

Поставив у горшков с горящей смолой и стационарных арбалетов хилых гномов, основные силы пришельцев, размахивая шарами на цепочке и расшвыривая топоры-бумеранги, отправились добивать раненых хозяев замка. Но Голиаф уже вовсю карабкается по внешней стене. В ход идут мощные удары когтистых лап, с налета и с наскока, а для зазевавшихся врагов — убийственный бросок, моментально выбивающий душу вместе с прощальным воплем из бренного тела. Одними избиениями, разумеется, всех проблем не решить. Помимо когтей, позволяющих ползать по стенам и потолку в обход препятствий, герой обладает большими, но тонкими крыльями — летать с их помощью нельзя, зато взмах в прыжке позволяет как бы прыгнуть вторично, увеличивая либо



высоту, либо дальность прыжка. Тройной (и далее) прыжок иногда возможен, но только если во время двойного вы получите ранение. Обычно, горгулью при этом отшвыривает назад — как раз на расстояние, которое вы способны тут же наверстать.

Во второй части замка, "подлетев" влево с самой верхней платформы, можете получить жизнь. Сей приз встречается довольно редко, как и молотки-кредиты. Щиты временной неуязвимости и кубки-восполнители жизни попадаются чаще. Большинство врагов после смерти оставляют маленький кубок. Неодушевленные препятствия не потребуют от вас чудес интеллекта, скорее ловкости пальцев. Встретится решетка — поищите рядом груз на цепочке, вашей массы там как раз не хватает (для лучшего старта залезьте на плоскую верхушку). В тупиках обязательно найдется хрупкая стена, которую можно разбить с разбега. Причем далеко не всегда место для разбега будет рядом — попробуйте скатиться кубарем с платформы повыше. Так берется жизнь в третьей части замка. После этого начнется самое страшное, поскольку одолеть подъем под перекрестным обстрелом горящих бревен нахрапом не получится. Придется отслеживать моменты выстрелов и прыгать с таким расчетом, чтобы оказаться на стене буквально сразу после попадания в нее "снаряда".

Верховный шаман викингов, последний живой "гость" замка, будет призывать на голову Голиафа молнии, но если его постоянно бить, времени на чародейство не будет. Подпрыгивайте, стоя на земле слева от нижней платформы — противнику придется материализоваться там, где его тут же встретит кулак горгульи.

По поводу боссов игры: как и у Голиафа, у них есть линейка энергии. Зачастую в начале боя ваши атаки на ней не отражаются! Это вовсе не означает, что противник неуязвим — просто линейка целиком на экране не помещается.

После поражения, позорно вырванного из рук победы, суровые северяне затеяли вендетту, выследив тот тайник в преисподней, где из потоков лавы рождаются каменные сородичи их обидчика (что за бредовая идея, будто горгульи несут яйца или еще каким образом размножаются?!). Наш герой грудью встает на защиту потомства. Состав вражеской армии почти не изменился — исчезли горшечники, поскольку горящая смола в аду малоэффективна. За столетия земного существования Голиаф отвык от пышущей жаром родины, поэтому путешествует в основном прыжками, цепляясь за крючки и донышки яйцеобразных предметов (может, именно в них дозревают детки-горгулята?). Поскольку крючки периодически выпускают шипы, а "инкубаторы" окуриваются раскаленными газами, мешающими полетам, в пути приходится делать остановки, выжидая на боковинах или зависая в двойном прыжке. А для спуска по вентилируемым шахтам надо повиснуть на шнурке-выключателе.

Спуск разбит на три части. Затем в огненной пучине Голиаф вновь встретится с недобитым шаманом. Око Одина впервые проявит свою истинную сущность дьявольского трансформатора — внедрившись в хилое тельце викинга, оно раздует его вместе с молотом раза в три. Ваше счастье — гигант, хоть и силен неимоверно, унаследовал заторможенность шамана. Не медля, подбегайте и начинайте наносить удары. И пошустрее, пока враг не опомнился и не принялся крушить кувалдой почву.

Коварство викингов не знает пределов — в панике отступая, они успели-таки замести следы своего пребывания, забрав тела и оружие павших соратников. Вернувшееся из окрестных лесов население рассказу Голиафа о горгулье-ренегате не поверило и сгоряча объявило спасителя врагом на-



рода, в качестве наказания наложив заклятие вечной (то есть, пока рак на горе не свистнет) окаменелости. Пришлось бедняге на протяжении без малого тысячи лет прикидываться булыжником. Пока на исходе 20-го века его не вернул к жизни некий промышленник, в качестве эксперимента скрестивший краба и алюминиевый свисток. Небоскребы, возникшие на месте замка, оснащены соответствующей времени охраной — роботами трех сортов. Они классифицировали горгулью как шпиона и открыли огонь на поражение.

Временами над непонятно куда устремившимся Голиафом обеспокоенно пролетал божественный глаз, орошая окрестности кибернетическими "ёжиками". Эти надоедливые создания обладали повышенной прыткостью, и окруженному стаей вражин герою приходилось несладко. Но сам модерновый ландшафт особых проблем Голиафу не доставлял. Высотные фонари и флагштоки обеспечили поднаторевшему в акробатических трюках герою переправу между небоскребами, невесть как забравшиеся на эту верхотуру водяные колонки — быстрый подъем. Загадочной целью прогулки по крышам оказался большой контейнер с замурованным внутри роботом. Оказалось, Око Одина способно превращать маленьких гадов в больших, даже если те уродились цельнометаллическими. Четырехногий скорострел обернулся жутким крабообразным существом, все еще запертым внутри контейнера, который от навалившейся тяжести начал падать вниз. Страдая от тесноты, крабообразное принялось испускать волны разрядов и тыкать сквозь стенки четырьмя щупальцами. Их-то вы и должны, в первую очередь, расколошматить, дабы проникнуть внутрь. Атакуя клешни, следите за Оком — как начнет вращаться, попытайтесь в прыжке избежать волны. Спрыгнув в контейнер, бейте нещадно корень зла, стоя сбоку. Из него будут вылетать искры, но если присесть, когда они устремятся к герою, повреждений наверняка удастся избежать. Куда сложнее увернуться от тех же искр, если они полетят из головы, но это редко происходит. По сложности этот босс, по-моему, уступает лишь последнему.

Вовремя свалив из обреченного контейнера, ведомый чутким нюхом на сверхъестественное зло Голиаф садится в поезд, направляющийся к месту финальной разборки. Как и предыдущие уровни, продвижение по составу, от хвоста к локомотиву, разбито на три части. Так как суммарная их длина невелика, после потери кредита вас отбросят к месту старта. Впрочем, отдать жизнь здесь можно разве что в спешке и по глупости. Новый вид роботов, боксирующих огненным кулаком, отличается лишь повышенной ударостойкостью и тупостью — чтобы не проиграть в прямом обмене ударами, заранее присядьте. Не то чтобы вас в этом положении никто не достанет, но лапами махать герой сможет с достаточной для непробиваемой обороны скоростью. Передвигаясь по крышам, постарайтесь побольше находиться в воздухе — удобнее будет уворачиваться от семафоров. А внутри вагонов опасайтесь гибельных дыр в полу — их можно преодолевать броском либо п[illegible] Голиаф — н[illegible]иств[illegible] бен свалит[illegible]я на рельсы.

Во второй и третьей частях состава в тупиках вагонов находятся жизни. Электровоз охраняют летучие киборги. Рядовых стражей легко сбить, встав в левом верхнем углу "арены". Но когда вылетит истинный босс этапа, лучше спрыгнуть на пол и, заманив противника отступлением, отколошматить в ближнем бою. Остерегайтесь сброшенных мин.



И вот, наконец, горгулья добралась до последнего оплота тысячелетнего зла — автоматизированной кузницы, штампующей полчища роботов-солдат. Поскольку воинственных железяк на этом уровне явно в избытке, тратить на них время и энергию не рекомендуется. Не пытайтесь ползать по стенам, пока не найдете щит. Тем более, что способов подъема и без того хватает, увлекательных и экзотических. В первом цехе — поездка на чане с расплавом (переползая со стенок на днище, уворачивайтесь от выбросов из нестабильных топок). Во втором — на привязанной силовым лучом платформе ("колышек" перемещается довольно медленно, да и летуны повсюду роятся, угрожая скинуть в расплав, поэтому, взяв щит, ползите по правой стене к ведущей на выход "канатке" — предварительно подобрав жизнь в правом нижнем углу). В третьем цехе перед самым выходом платформы осуществляют сброс груза.

Следующий цех — самый "веселый". Сначала — подъем кувырками на флагштоках, затем — лабиринт, который вы должны проехать на чане без единой ошибки, иначе будете в отчаянии решать, какой путь через огненные струи отнимет меньше жизней — обратно к месторождению чанов или вверх к выходу. Я обычно выбирал последний.

Перед разборкой с боссом игры Голиаф окажется в "родильном" цехе, где стоят штампующие врагов клети. Разбить их можно только с наскока, что вызывает затруднения для прочных типов роботов — своими телами они загораживают клеть, а пока вы расчищаете дорогу, на свет появляется новый защитник. Но главную проблему составит клеть, стоящая на краю пропасти — места для разбега нет, и вы должны очень точно подловить момент, чтобы разбить ее на сходе с доставившей вас платформы. А вот и виновник всех бед. Кто бы мог подумать, что нынешний владелец Ока Одина — старая знакомая Голиафа по кличке Демона! Вот уж действительно крепкий орешек. Сначала надо убедить изделие викинга залезть в хозяйку — выгнав его поочередно из трех "ежей", обернувшихся адскими волчищами (безопасная позиция для избиения — на фоне филейной части кибер-зверя, но не так-то просто ее занять). В режимах Easy и Normal здоровье перед последней битвой вам восстановят. У Ока в совокупности с Демоной осталась половинка линейки энергии, почти всю ее вы отобьете без труда, нанося в апогее "подлета" пощечины крутящемуся артефакту. Но самое сложное еще впереди — воспламенившаяся Демона начнет летать как мячик по всему экрану, практически неуязвимая, как и было обещано в заставке. Я обнаружил лишь два весьма ненадежных (и все же небезнадежных) вида атаки — рывок вниз когтями с потолка по центру экрана (для метких), либо отмашки лапой в висячем на стене положении (для терпеливых и удачливых). Несмотря на показания шкалы, для окончательной победы требуется порядка десяти попаданий.

Напоследок расскажу поподробнее о секретных кодах, уже публиковавшихся частично в рубрике "Нет проблем". Если ввести буквенные обозначения для направлений джойстика, то становится понятным, что почти все они опираются на базовый ABRACADABRA, позволяющий перелистывать подуровни игры. К примеру, ABRACADAR и ABRACADABL восстановят всю энергию, ABRACADABRL дарует неуязвимость, а ABRACADABR позволит при броске (кнопка A) бросать файербольчики, незаметные для врагов. Две секретные заставки заперты кодами ABRACA(D+A)/ABCABCABB (можете поуправлять трехмерным набором шариков, используя режим паузы), и ABRACC/ABRAABR/ABRAADA/ABRACA (просто прикольный текст).

Для просмотра титров нажмите ABRACA(D+A)AA или трижды ABC, вместо кнопочки Reset — A+B+C+Start.

Eler Cant



ИГРАЙТЕ ЛЮДИ В ВИДЕО ИГРЫ!
ВЕДЬ ТАМ ВАС НЕ ОЖИДАЮТ ТИГРЫ...
Злыднев Владимир, г.Москва
TURTLES
Бачаров Антон, г.Полярный
THE FLINTSTONES
Львов Кирилл, г.Гусь-Хрустальный
Беркутов А., г.Бугульма, Татарстан
Киппес Андрей, г.Тюмень
Сулейманов Виталий, г.Москва
STREET FIGHTER ALPHA
Дикая кошка, г.Екатеринбург-85
КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ
GENERAL
CHAOS
НЕТ РЕБЯТА СТРОЙБАТ ЭТО КРУТО!
Я НЕ ПРОСИЛ ПРИНУРИТЬ!
Я НЕ ПОНЯЛ ЭТО-НАЕЗД?
ГОВОРИЛ ЖЕ НИМ НАДО НА РАЗБОРКИ ВТРОЕМ ХОДИТЬ!
STOP! LOOKOUT! MOVING OUT!
Старкин Евгений, г.Киров



Мавлитов Фархад, г.Альметьевск, Татарстан

Нечаевы Василий и Алексей, г.Москва

Ковалёва Юля, г.Москва

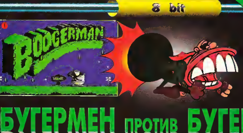
Лазухин Михаил, г.Москва

Севрук Ярослав, г.Сыктывкар

Ситников Дмитрий, г.Рязань

Магомедов Амир, г.Сергиев Посад

Деев Михаил, г.Москва



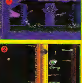


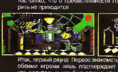
БУГЕРМЕН против БУГЕРМЕНА

Сегодня предстоит поединок двух специалистов по самым дурно пахнущим делам. Благодаря своей феноменальной нечистоплотности, эти мастера способны разнюхать, раскопать и обезвредить практически любой грязный замысел. Но об этом лучше не думать ни до ни после еды. Вот, сами посмотрите на героев. Слева Снотти "Бугермен" Рэгсдейл из игры "Boogerman" проверяет точность своих плевков, справа — Снотти "Бугермен" Рэгсдейл из "Boogerman 2. The Final Adventure" облегчает свой желудок (об этой игре уже рассказывал Jason в 33 номере журнала). И пусть вас не смущает цифра "2" эти игры похожи настолько, что о преемственности говорить не приходится.

Этап 1





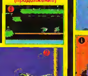


Итак, первый раунд. Первое знакомство с обеими играми лишь подтверждает то, что родитель у них был один и тот же: очень похожие заставки (в "Boogerman" — единственный унитаз "START" для начала новой игры, в "Boogerman 2" добавлен "CONT" для продолжения, но запас продолжений ограничен); предыстории совпадают слово-в-слово (правда, в "Boogerman" лаборатория размером побольше и даже видно, как Снотти пол подтирает), и герои — близнецы (в "Boogerman" плащ почему-то черный, зато в "Boogerman 2", как и положено, красный). Ничья.

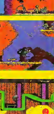
Второй раунд. 16-битный Бугермен использует три кнопки для прыжков и применения оружия. Какая кнопка лишняя? В каждой 8-битной игре этот вопрос решен

Этап 1 (продолжение)

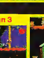




Этап 2



Этап 3







по-своему. В "Boogerman", "A" или "Turbo A" — прыжок, "B" или "Turbo B" — бросок или плевок, "Select" — выбор оружия. В "Boogerman 2", "A" или "Turbo A" — бросок, "B" или "Turbo B" — пук, а чтобы прыгнуть, надо нажать вверх. Сразу же видно, что во второй игре управление сделано не совсем привычно, да и прыгает герой "Boogerman 2" неважно... Первый Снотти "Бугермен" Рэгсдейл" почувствовал эту заминку и сразу же переходит в атаку: у него, в отличие от противника, оказался бесконечный боезапас. Яростное сопротивление быстро иссякает, и второй раунд заканчивается с преимуществом игры "Boogerman".

У канатов ринга беснуются всевозможные существа. Насколько же все-таки они похожи, даром что из разных игр! Болельщикам и самим не очень-то это нравится.

Обе игры унаследовали не только разнообразные призы, но и целые призовые комнаты. Правда, в "Boogerman" вантузы ничего практически полезного не дают (дополнительные жизни выкапываются прямиком из мусорных куч: подойти и нажать вниз). Зато в "Boogerman 2" наоборот, в конце каждого этапа жизни обмениваются на вантузы, которые надо искать по всем закоулкам. В "Boogerman" пять этапов, в "Boogerman 2" — восемь. Но эти восемь менее разнообразны, а конфуз с прыжками отбивает охоту к исследованиям манящих закоулков. Сумеет ли Бугермен-второй выровнять положение?

Ведь сказываются последствия предыдущего раунда. Страсти накаляются, но вот звучит гонг...

Последний раунд. Поединок складывается немного не в пользу "Boogerman 2". Сумеет ли герой этой игры переломить ход боя? На помощь призываются боссы: трое из "Boogerman" против пяти из "Boogerman 2". Первыми в поединок вступают парни с курицами (в 16-битной игре и в "Boogerman 2" этого босса зовут "Hickboy", а "Boogerman" вообще обходится без имен). После непродолжительной перестрелки яйцами они устремляются на таран.

Этап 4

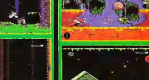


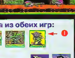
Босс 1





Босс 2





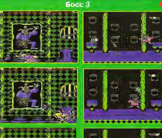
Противники Бугермена из обеих игр:










Босс 3

И тут Hickboy из "Boogerman 2" падает как подкошенный. Плохая прыгучесть главного героя вынудила создателей "Boogerman 2" даже своих боссов сделать неспособными выдерживать длительный артобстрел. Этим не преминул воспользоваться главный герой из "Boogerman" (благо, боезапас-то бесконечный) и уложил неприятельского босса снайперской очередью. Место павшего бойца занимает Revolta. Она уже опасается приближаться, ограничиваясь ожесточенным разбрасыванием своих голов издали. Hickboy из "Boogerman" проводит еще несколько успешных рейдов, но в конце концов спотыкается о тело только что поверженного противника (увы, Revolta тоже продержалась недолго) и серьезно травмирует курицу.

На ринге сходятся Deodor от команды "Boogerman" и "Flyboy" от "Boogerman 2". Да ведь этот "Flyboy" — вылитый Deodor! Интересно было бы посмотреть, как создатели "Boogerman 2" учили этого толстяка летать, и закапываться запретили, и крылья нацепить забыли. В "Boogerman 2" это, может, и ничего, но на ринг таким боссам лучше не соваться.

Из угла "Boogerman 2" вылетает следующий босс... "Deodor Ant"! Ну, раз Deodor у них "Flyboy", не приходится удивляться тому, что под камнепадом он много часов не налетал.


Боссы из "Boogerman 2", отсутствующие в "Boogerman"

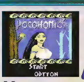
Бонус-этапы

Из угла "Boogerman 2" выскакивает босс из боссов — Booger Meister собственной персоной (больше никого не осталось) и вызывает босса из боссов от "Boogerman" померяться силами в честном поединке. Увы, даже в таком бою боссу из "Boogerman 2" долго не продержаться под столь яростным натиском: рыг — пук — рыг — пук — ... Это вам не прогулки с редкими залпами, от которых Бугермен из "Boogerman 2" все равно не способен увернуться — здесь надо прыгать как заведенному, да еще не забывать отстреливаться. Впрочем, я несколько недооценил босса из "Boogerman 2" — ему все-таки удалось завязать рукопашную. Получив удар, Booger Meister из "Boogerman" воскликнул: "Боже мой!" и бодро заскакал по рухнувшему в изнеможении противнику.

Бой закончился победой игры "Boogerman". Герой "Boogerman 2" достойно продержался три раунда, но слабая техническая подготовка не позволила свести матч даже к ничьей. Jason упоминал, что в "Boogerman 2" "немного страдают прыжки" — напрыгнешь, бывало, на противника, а тот, глядь, и отдавил тебе ногу. В игре, позволяющей "убирать" противников границей экрана, это, может и терпимо (о вкусах спорить не берусь). Но на ринге такой недостаток оказался равносилен поражению.

В заключение хочу добавить, что в обеих играх нет паролей, бесконечного запаса продолжений или чего-нибудь другого, чтобы можно было рекомендовать эти игры в моей рубрике. Но, благодаря удобству управления, "Boogerman" и проходить гораздо приятней, и вполне можно пройти, полностью сохранив первоначальный запас жизней.

G. Dragon



Super Pocahontas

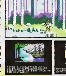


Многим нашим читателям уже посчастливилось встретить прекрасную Покахонтас на игровых просторах Всемогущего Мегадрайва Остальные, несомненно, постараются присоединиться к ним в ближайшем будущем Но буквально на днях я убедился, что рандеву со знаменитой индианкой возможно и для владельцев старой доброй «восьмибитки» Ибо усилиями народных умельцев диснеевский шедевр был на удивление грамотно реализован и на этом «орудии масс»! «Левизну» 8-битной игры выдает лишь полное отсутствие титров, копирайтов и вообще каких-либо указаний на создателей, да обилие имен, под которым персонажи знают Покахонтас (от Покохонтос до ПокаХанта-с) Последнее, впрочем, можно объяснить требованиями конспирации — восьмибитный мир настроен куда враждебнее сеговского (исключения из этого правила крайне редки), и к вооруженным колонистам присоединилась большая часть животных — от хищных орлов, змей и летучих мышей до внешне безобидных зайцев и лягушек

В отличие от многих других «поделок», в этой игрок найдет и экран options (паролей не предусмотрено, но можно выбрать уровень сложности), и полноценную демонстрашку-инструкцию, и проиллюстрированную предысторию Фигурка героини, разумеется, не так круто прорисована, как на Мегадрайве, но почти все движения прототипа (от бега до плавания!) выполнять способна Столь же тщательно организовано и музыкальное сопровождение — вы услышите все (!) мелодии, звучавшие на Сеге, хоть и далеко не сразу Саунд-теста в игре нет, а чтобы пройти все уровни понадобится немало времени, даже на минимальном уровне сложности Не зря же игрокам даровано бесконечное continue!

Начинается игра все в том же лесу, но хитрюга Мико решил облегчить жизнь и себе, и подружке — когда вы подойдете к скале, он уже подготовит лежащий на ней валун к спуску, которой произойдет буквально по мановению руки (кнопка А) К этому времени вы уже встретитесь со змеей — самым безобидным врагом игры Можете прыгнуть ей на хвост (кнопка В), но с прочими недругами сей прием не пройдет Кролики и выдры движутся хоть и непредсказуемо, но по прямой, чего не скажешь о летучих бестиях Если не они, весь процесс игры занял бы минут двадцать И дело даже не в том, что их касания отнимают одно из четырех сердечек — Покахонтас отлетает на пол-экрана назад, где вместо твердой земли обычно находится пропасть Так что продвижение по уровню со временем потребует от вас крайней предусмотрительности и полного контроля над передвижениями героини, легкая заторможенность которой временами просто бесит





После того, как вы освободите запутавшегося рогами в ветках оленя и спуститесь вниз к шатающейся доске (бег, как и на Мегадрайве, вызывается удержанием кнопки А), Покахонтас найдет и поднимет один из амулетов, поиску которых вы и посвятите оставшееся время То есть, будет еще и гнездо с птичками, и бег наперегонки с волком, и прыжки с ветки на ветку над пропастью, но никаких новых способностей они вам не принесут, ибо плавать и нырять 8-битная индианка умеет с детства, а высот, способных причинить вред ее длинным ногам, вам на пути не встретится Хвастунишка Кокум беспрекословно пропустит отважную девушку в оккупированный колонистами лес, ибо соперник его, белый мужчина по имени Джон, раньше времени не покажется и встретит свою возлюбленную лишь на финальной заставке Процедуру знакомства вам не покажут, но не будет и расставания!



Что ж, полностью перевести игру в новый формат создателям не удалось Но стоит ли сожалеть об этом? Владельцы «дендевых» приставок получили возможность не только ознакомиться еще с одной классической сеговской игрой, но и поиграть в абсолютно новую, мастерски сделанную игру 8-битную! Интерес же к послужившей основой игре, мне кажется, от этого лишь возрастет

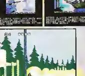


Советы по прохождению.

Восстановить потраченное в пути здоровье помогут изредка попадающиеся фрукты, амулеты же не только открывают доступ в новые части уровня, но и служат местами отметки, что немаловажно, ибо уровни длинные, а жизни тратятся быстро

Если не получается отразить атаку врага, попробуйте развернуться (даже если совершали прыжок) — Покахонтас будет отброшена вперед, преодолев опасное место

Прыгать по веткам лучше с разбегу — почему-то в прыжке вперед героиня за ветки не цепляется



Eler Cant



Давнишние читатели "Великого Дракона", геймеры со стажем, помнят, что еще в 21-м номере нашего журнала было опубликовано описание Super Metroid. С тех пор прошло много времени, а игра все так же популярна. Действительно, настоящая классика бессмертна! Все новые и новые игроки знакомятся с ней, и для владельца SNES уже считается просто неприличным не сыграть в SM. Специально для новичков и для тех, кто прошел ее не на самый лучший результат, я составил что-то вроде решения с подробными картами и советами. Читайте, пользуйтесь, выигрывайте!

КОСМИЧЕСКАЯ КОЛОНИЯ

Колония — это небольшая прелюдия к основной игре, тут и смотреть-то особо не на что. Дойдите до дракона Ридли, он заберет метроида и улетит. Активируется механизм самоуничтожения станции, и вам надо будет за короткое время добежать до своего корабля и благополучно стартовать на Зебес.

Примечание: победить на этом уровне Ридли пока не получилось ни у кого, и это вряд ли возможно.

КРАТЕРИЯ

1 — Гравитационный скафандр (Gravity Suit)
2 — Резервный энергобак (Reserve Tank)

* Супер-прыжок: сначала найдите Акселератор скорости, затем разбегитесь и, когда Самус станет синей, жмите ВНИЗ. Охотница замигает желтым. Жмите прыжок и нужное направление — Самус взовьется на невиданную высоту.

* Восполнение энергии: когда у вас осталось меньше, чем 50 единиц энергии, но есть, по крайней мере, 20 ракет, супер-ракет и мощных бомб, зажмите ВНИЗ и кнопки L и R. Удерживая кнопки, выбросьте мощную бомбу и зажмите еще и кнопку стрельбы, не отпуская ее даже после взрыва бомбы. Самус окружит светящаяся сфера, и все ваши энергобаки заполнятся под завязку.

* Неким подобием босса Кратерии можно считать оживающую статую Чозо, хранителя бомб. Чтобы победить ее легко и непринужденно, перепрыгивайте через ее голову и стреляйте сзади. Не забывайте отстреливать шарики, которыми она плюется — они оставляют после себя восполнители энергии.

* N.B. Победив в конце игры Матку и убегая на корабль, не забудьте освободить томящихся в Кратерии животных-помощников, скрывающихся в комнате, где вы впервые нашли бомбы.

БРИНСТАР

1 — Зарядный луч (Charge Beam)
2 — Спазер (Spazer)
3 — Универсальный скафандр (Vana-Suit)
4 — Рентгеновский излучатель (X-ray Scope)
5 — Превращение в шарик (Morph Ball)
6 — Резервный энергобак (Reserve Tank)

* Если вам кажется, что вы застряли в Бринстаре и выхода нет, обыскивайте всю территорию — просто это один из самых запутанных уровней игры.



* Если вы все же окончательно заблудились, идите в Норфейр, возможно, у вас просто нет необходимого оборудования

* Когда будете сражаться с боссом, огромным плотоядным цветком, держитесь в любом из углов Атаки пережидайте, свернувшись в шарик Когда монстр откроет рот, всаживайте в него ракеты

* Гигантский дракон тоже достаточно легкий босс, надо только приноровиться к последовательности его атак и выработать такие же последовательные контратаки Сначала стреляйте ракетами в голову, затем в открытый рот, и он готов

* Заполучив Универсальный скафандр, вы сможете обследовать ранее недоступные районы Норфейра, залитые лавой

* Когда попадете в колодец с прыгающими обезьянами, повторите их движения прыгните слева на правую стену оттуда — на первый уступ, взорвите бомбу, которая и выбросит вас на свободу

МАРИДИЯ

1 — Космо-прыжок (Space Jump)
2 — Плазменный луч (Plasma Beam)
3 — Мяч-пружина (Spring Ball)
4 — Резервный энергобак (Reserve Tank)

* Без Гравитационного скафандра тут делать практически нечего

* Помните стеклянную трубу, проходящую через Бринстар? Почему бы ее теперь не взорвать?

* Босс Ботвун забивается следующим способом становитесь в левый угол и оттуда в прыжке жарьте змеюку Зарядным лучом Осложнений быть не должно

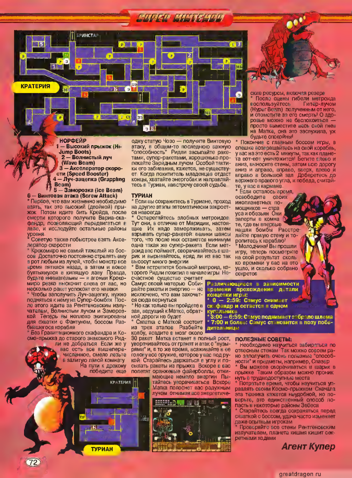
* В Маридии находятся две очень важные вещи — Плазменный луч и Мяч-пружина, но дорогу к ним преграждает Дрейгон С этим боссом можно справиться двумя путями Первый сначала разнесите супер-ракетами штуковины, ведущие по вам огонь, потом станьте на левый уступ и повернитесь влево Когда Дрейгон схватит вас и потянет вверх, вгрызайтесь Лучом-зацелкой в отверстия от ваших супер-ракет на его теле Вы потеряете немного энергии, но босса уложите за минуту Второй путь намного проще можно обрушить на Дрейгона шквал супер-ракет, но такая схватка грозит затянуться надолго

* Еще одна "способность", дожидающаяся вас в Маридии — это Космо-прыжок, без него вам не достать Мяч-пружину

РАЗБИВШИЙСЯ КОРАБЛЬ

* Сохранитесь, прежде чем соваться сюда — прежде всего надо будет совладать с боссом Фантуном, иначе этап для вас будет закрыт Вот это уже сложный босс Нанести ему вред можно только в тот момент когда чудовище не движется, и его око открыто У Фантуна следующая последовательность действий кидает файерболлы, исчезает, кидает файерболлы, появляется на потолке и оттуда еще раз сбрасывает огненные шары Словив супер-ракету в глаз, монстрюк разбросает два веера из файерболлов, сначала налево, потом направо Если вовремя подпрыгнуть и еще раз послать ракету в его глаз, можно оперативно разменять летящий к вам шаровой огонь на восполнители энергии

* Завалив Фантуна, можно смело отправляться в Кратерию за Гравитационным скафандром Не забудьте подсобрать ракеток и прихватить энергобак



НОРФЕЙР

1 — Высокий прыжок (Hi-Jump Boots)
2 — Волнистый луч (Wave Beam)
3 — Акселератор скорости (Speed Booster)
4 — Луч-зацепка (Grappling Beam)
5 — Заморозка (Ice Beam)
6 — Винтовая атака (Screw Attack)

* Первое, что вам жизненно необходимо взять, так это высокий (двойной) прыжок. Потом идите бить Крейда, после смерти которого получите Вариа-скафандр, позволяющий передвигаться в лаве, и исследуйте остальные районы уровня.
* Советую также побыстрее взять Акселератор скорости.
* Крокомиро не самый тяжелый из боссов. Достаточно постоянно стрелять ему в рот любым из лучей, чтобы монстр все время пятился назад, а затем и вовсе бултыхнулся в кипящую лаву. Правда, будьте внимательны — в агонии Крокомиро резко выскочит слева от вас, но несколько ракет успокоят его навеки.
* Чтобы заполучить Луч-зацепку, нужно подняться к нему на Супер-бомбах. После этого идите за Рентгеновским излучателем, Волнистым лучом и Заморозкой. Теперь вы неплохо экипированы для схватки с Фантуном, боссом Разбившегося корабля.
* Без Гравитационного скафандра и Космо-прыжка до старого знакомого Ридли не добраться. Если же у вас есть все вышеперечисленное, смело лезьте в залитую лавой комнату. На пути к дракону победите еще одну статую Чозо — получите Винтовую атаку, в общем-то последнюю важную "способность". Ридли засыпайте ракетами, супер-ракетами, хорошенько пропекайте Зарядным лучом. Особой тактики его забивания, кажется, не существует. Когда похититель младенцев отдаст концы, хватайте энергобак и направляйтесь в Туриан, навстречу своей судьбе.

ТУРИАН

* Если вы сохранитесь в Туриане, проход на другие этапы автоматически закроется навсегда.
* Остерегайтесь злобных метроидов. Тут они, в отличие от Маридии, настоящие. Их надо замораживать, затем взрывать супер-ракетой: велики шансы того, что после них останется минимум одна такая же супер-ракета. Если метроид вас поймает, сворачивайтесь в шарик и вырывайтесь, вряд ли из вас так высосут много энергии.
* Вам встретится большой метроид, которого Ридли похитил в начале игры. Несчастное существо считает Самус своей матерью. Собирайте ракеты и энергию — не исключено, что вам захочется сюда вернуться.
* Но как только вы пройдете в зал, ведущий к Матке, обратной дороги не будет.
* Схватка с Маткой состоит из трех этапов. Разбейте колбу, всадите в мозг около 30 ракет. Матка встанет в полный рост, уворачивайтесь от гранат и атак с "пузырями" и, в то же время, всаживайте в ее голову все оружие, которое у вас под рукой. Старайтесь держаться в углу и посылать ракеты из прыжка. Вскоре в вас полетят оранжевые файерболлы, отнимающие немало энергии. Пытайтесь уворачиваться. Вскоре Матка полоснет вас радужным лучом, отнимая все энергетические ресурсы, включая резерв.
* После сцены гибели метроида воспользуйтесь Гипер-лучом (Hyper Beam), полученным от него, и отомстите за его смерть! О здоровье можно не беспокоиться — просто выместите весь свой гнев на Матке, она это заслужила, уж будьте спокойны!
* Покончив с главным боссом игры, в спешке возвращайтесь на свой корабль, у вас на это есть 2 минуты, так как планета вот-вот уничтожится! Бегите влево и вниз, выносите стены, затем всю дорогу вниз и вправо, вправо, вверх, влево и вправо в большой зал. Доберетесь до верхнего правого угла, и победа, считайте, у вас в кармане.
* Если осталось время, освободите своих инопланетных помощников — страуса и обезьян. Они заперты в комнате, где вы впервые нашли бомбы. Расстреляйте правую стену и торопитесь к кораблю!
* Молодчина! Вы прошли игру, теперь посмотрите на свой результат: сколько времени у вас на это ушло, и сколько собрано секретов.

Различающиеся в зависимости от времени прохождения детали концовки игры:
*** 0 — 2:59: Самус снимает скафандр и остается в одном купальнике**
*** 3:00 — 6:59: Самус поднимает забрало шлема**
*** 7:00 и более: Самус становится в позу победительницы**

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

* Необходимо научиться забираться по отвесным стенам. Так можно совсем рано заполучить очень полезные "способности" и предметы, например, Спазер.
* Вы можете сворачиваться в шарик в прыжке. Таким образом можно проникнуть в труднодоступные места.
* Потратьте время, чтобы научиться управлять своим Космо-прыжком. Сначала эта техника кажется неудобной, но поверьте, это единственный способ попасть в некоторые районы Зебеса.
* Старайтесь всегда сохраняться перед схваткой с боссом, удача часто изменяет даже опытным игрокам.
* Проверяйте все стены Рентгеновским излучателем, планета кишмя кишит секретными ходами.

Агент Купер

Музыкальный парад

1. **Donkey Kong (SN) битва с К.Рулом (-) (1)**
2. **Earthworm Jim 2 (MD) Puppy Love (-) (1)**
3. **Killer Instinct (SN) декорация Isl Temple (-) (1)**
4. Killer Instinct (SN) начальная (7) (8)
5. Super Robin Hood (8 bit) на заставке (-) (1)
6. Twisted Metal 2 (PSX) трасса Los Angeles (-) (1)
7. Aladdin (MD) этап Escape (9) (2)
8. Sonic 3D Blast (MD) ледяной этап (10) (5)
9. Twisted Metal 2 (PSX) трасса Moscow (-) (1)
10. Earthworm Jim 2 (MD) на continue (1) (2)

ХИТ ПАРАД

После названия игры указаны: первые скобки – место в прошлом хит-параде, вторые скобки – в скольких хит-парадах ПОДРЯД присутствовала данная игра.

8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. **Battletoads & Double Dragon (1) (2)**
2. **Aladdin (5) (2)**
3. **Jurassic Park (4) (3)**
4. Duck Tales (-) (1)
5. TMNT Tournament Fighters (3) (2)
6. The Lion King (Super) (7) (5)
7. Ninja Dragon Sword 3 (2) (2)
8. The Jungle Book (-) (1)
9. Bucky O'Hare (6) (2)
10. Top Gun 2 (-) (1)

16-битные приставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Dune 2 (1) (2)**
2. **Mortal Kombat 3 (2) (15)**
3. **Asterix (-) (1)**
4. Wrestlemania AG (7) (2)
5. Theme Park (-) (1)
6. NHL'97 (-) (1)
7. Comix Zone (-) (1)
8. Sonic 3D Blast (3) (2)
9. Earthworm Jim 2 (-) (1)
10. Chaos Engine (-) (1)

16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. **Donkey Kong Country (-) (1)**
2. **Donkey Kong Country 2 (1) (11)**
3. **Mortal Kombat 3 (2) (2)**
4. Donkey Kong Country 3 (4) (6)
5. Killer Instinct (5) (14)
6. Yoshi's Island (-) (1)
7. Doom (6) (5)
8. Sim City (-) (1)
9. Super Mario Kart (-) (1)
10. Syndicate (-) (1)

32-битная приставка

Sony PlayStation

1. **Soul Edge (-) (1)**
2. **Duke Nukem (-) (1)**
3. **Tekken 2 (-) (1)**
4. Final Fantasy VII (5) (4)
5. Command & Conquer (7) (7)
6. Crash Bandicoot 2 (6) (2)
7. Resident Evil (2) (5)
8. Resident Evil: Director's Cut (-) (1)
9. Croc (-) (1)
10. Wild Arms (-) (1)

ДОРОГА В НЕБО



Воистину, велика и необъятна слава величайших творцов музыкальной индустрии. Им поклоняются, их любят, на них хотят быть похожими. Все знают, к примеру, Элвиса Пресли, Майкла Джексона, группы "Beatles", "Nirvana", "Depeche Mode", "Prodijy", "Exploited"... Творения этих гигантов — всегда божественное событие для миллионов поклонников, вызывающее бурю эмоций всех слоев населения с последующими длиннющими очередями за последним альбомом и шквальными аншлагами на всех концертах. Им ни что не возбраняется, они живут как короли, они гораздо выше простых смертных. Хотя по сути, они — обыкновенные люди со своими недостатками и слабостями, просто обладающие незаурядным талантом и делающие все немного по-иному, нежели мы с вами. И немногие знают, через что им пришлось пройти в начале своей карьеры. Унижения, страдания, бесцельное мытарство, жестокие удары судьбы заставляли останавливаться, но не это ли является тем самым творческим стимулом, благодаря которому на свет появляются потрясающие и неповторимые произведения. Путь музыканта всегда тернист и ухабист, но тем приятнее сидеть на вершине музыкального Олимпа и, свесив ножки, смотреть на других, ни о чем не беспокоясь. Стать маленьким гигантом большой сцены предлагается и вам.

Ваша задача банальна для любого уважающего себя музыканта — стать знаменитым, снискать себе славу мировой звезды, выпустить платиновые диски своих альбомов, загрести всевозможные "Грэмми" и другие "Оскары".

В начале игры нужно заполнить анкету со своими данными. Определив свой пол, вам необходимо выбрать один из нескольких видов музыкальных направлений, как то: рок, панк, рэп, рэйв, металл, поп, классика, кантри. Утвержденный вами стиль не является окончательным: начав с рэйва можно стать именитым маэстро в классике.

Музыке должен соответствовать имидж. Помимо представленных стандартно сбалансированных прикидов (кислотные шмотки рэйвера, "косуха" и длинные волосы металлиста и т.д.), можно создать свой личный и неповторимый — может, именно он и сделает вас популярным. Перед своим "большим походом" в жизнь определите уровень своего **ТАЛАНТА** (включающего количество нервных клеток), своих **СЛАБОСТЕЙ** (да-да, вы пока что простой смертный) и продолжительность **ЖИЗНИ** (включающую в себя силы моральные и физические). Вот, вроде бы начальные задатки будущей "звезды" присутствуют. Далее компьютер выбирает страну (тоже случайно) для начала похождений. Хотя какая разница — впереди целый мир. Желание еще осталось? Тогда первый кирпич положен, и можно отправляться в путь.

Наш герой выбирается из "суеты будничной жизни" и, в зависимости от вашей любимой музыки — из клуба, бара, пьянки в подъезде, стритбольной площадки, муз.школы, помойки либо просто из дома и стоит в стороне



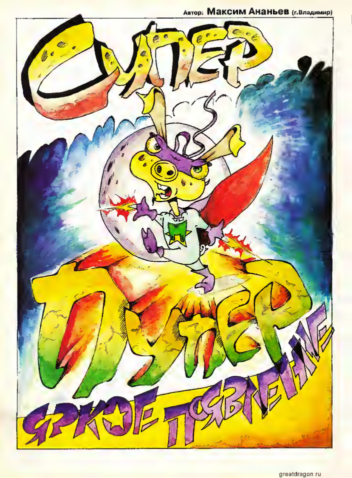
от заурядной тинейджеровской житухи, недоверчиво оглядываясь по сторонам. Теперь вы — один-одинешенек, и ближайшая ваша задача — создать группу (можно и соло) и засветиться у тамошней музобщественности, как то — дать концерт в местном ДК (либо в самом крупном клубе, какой там есть). Начнем с того, что нужно достать приличные инструменты. Ради этого придется растрясти всех своих знакомых на предмет наличия оных орудий труда, расклеить соответствующие объявления и неплохо было бы узнать, где находится ближайший муз.магазин. Но не будьте настырными с людьми, вас могут неправильно понять, позвать полицейских, и первые сутки вы можете провести в КПЗ. Найдя продавца товара, договаривайтесь о цене либо, если того требует владелец — об интересующих его вещах. В первом случае немедленно бегите в ближайший магазин устраиваться на работу, благо детская рабочая сила все еще пользуется спросом, во втором — срочно учитесь разыскивать необходимое. Это самое необходимое можно: а) найти; б) купить или обменять на что-нибудь еще более необходимое и в) отнять. Но учтите — не всякий прохожий готов подарить вам требуемое, а то еще может отнять ваше, накостыляв вдобавок. И уж тем более охочи до ваших карманов местные дворовые элементы, ненавидящие ваши музыкальные устремления и, особенно, форму одежды. Наезды противоборствующих направлений будут постоянным явлением, и атаки своих (да и соседних тоже) кварталов отбивать придется часто, так что срочно скорефаньтесь с "братьями по разуму". Но учтите — музыкальная мода, как и все в этой жизни, непостоянна. Советую не засиживаться долго на месте и двигаться в ногу со временем.

Наконец, более-менее подходящее оборудование собрано, начинайте практиковаться в умении играть на нем и, возможно, сочинять музыку. По городу распространены курсы обучения игре на всевозможных инструментах, игнорировать их ни в коем случае нельзя. Во-первых, стать профессионалом можно только там, а во-вторых, будущая группа, возможно, будет состоять из ваших однокурсников. После окончания обучения у вас появляется линейка мастерства, которая будет затем увеличиваться. Свои записи (надеюсь, вы обзавелись подходящей техникой) предлагайте интересующим вас личностям (опять же объявления не помешают), и если уровень вашего профессионализма и таланта будет достаточно высок, они предложат сыграть вместе. Впрочем, если вы — человек-оркестр, или в душе у вас сольный проект, продолжайте один. Если же вы отстали от своей музыкальной эпохи или хотите основать новое движение в музыке — смешивайте стили и инструменты! Так при совмещении рэйва с металлом может получиться "индастриал", с панком — "габба" и т.д., и т.п. Учтите также, что при низкой талантливости придумывание новых композиций будет жрать очень много нервов и сил. Платить придется драгоценным временем, лишь крепко отоспавшись либо проведя вечерок в хорошей компании. Но будьте осторожны — в этих кругах велика вероятность поддаться какой-либо слабости, особенно к спиртному, и окончательно спиться можно уже через неделю постоянных гулянок. На время действия алкоголя, правда, повышается степень талантливости, но катастрофически понижается линейка жизненных сил. Расходуйте экономно свою энергию!

И постепенно вы со товарищи начинаете раскручиваться. Сперва выступая в "своих" кругах, затем в маленьких барах и клубах (не забудьте про афиши!), удовлетворяя потребности слушателей в хорошей (и, главное, оригинальной) музыке. И вот, наконец, пробил звездный час — вас приглашают выступить в местном ДК (или что там у вас)! Количество посетителей будет зависеть от вашей популярности (если вы не жалели денег на раскрутку и рекламу), количества и цены билетов, выбранной вами публики. Ну и, конечно, определенную роль будет играть модность ныне данного направления (возможно, оно придумано именно вами)! Не забудьте в этом случае поменять имидж. Все продумали? Тогда, по окончании концерта, наградой вам станут букеты у ног и сладостное ощущение собственной победы. И вы впервые почувствуете себя на гребне славы, глядя на ревущую от восторга толпу в зале, которая зовется общим именем — "фанаты". А впереди вас еще ждет встреча с настырными продюсерами, упрямыми директорами студий звукозаписи, зловредными музыкантами-конкурентами, и конечно, мировое турне по всем странам. Насколько долог и удачен будет ваш путь к мировой славе — зависит только от ВАС. Как и все в этой жизни!

Евгений Рукавишников, _г.Москва_

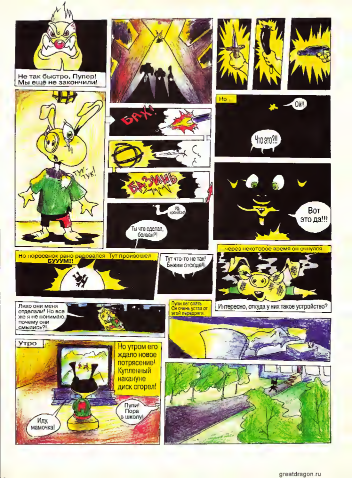
Автор: **Максим Ананьев** (г.Владимир)

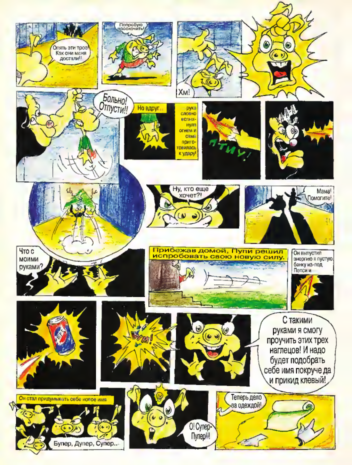



КОМПАКТ-ДИСКИ PlayStation
Предыстория. Под угрозой неминуемого провала резидент левопиратской разведки решает срочно избавиться от свежевыкраденного диска Sony PlayStation. И вот
...он достал из кармана плаща диск...
взяв с прилавка коробочку с надписью "New Super Game"
раскрыл коробку
и ловко
подменил диск.
"Теперь можно делать ноги", — сказал он себе.
Больше резидента никто не видел.
До чего же классно смотрится "Street Fighter" на Плейстейшне!
Пупи! Сынок! Пора в школу!
Хорошо, мамочка, уже иду!
ДИНЬ-ДИНЬ
Ой, звонок!
Ты забыл деньги на обед!
О! Да.
Вытряхни из него все!
Гони деньги, шмакодявка!
Есть, шеф!
Не надо! Я сам отдам!
Это повторялось уже несколько дней подряд.
Ха, ха, ха! Пупер-Фуфер — слабак!
Терпеть больше не было сил.

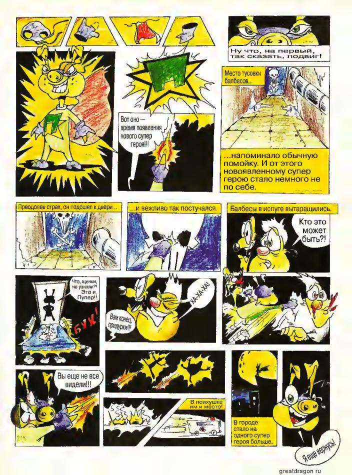


На следующее утро
А-А-А
В продажу поступила новая супер игра...
БИМ-БИМ
У-А-У!
?
Где же взять деньги? Может, продать чего?
О! Идея!
Малыш! Я ушла к подруге, вот деньги на обед. Пока! Мама
10 р
Надо быстрее бежать! А то не успею — вдруг диски кончатся!
Я успел? Новинку еще не раскупили?
Нет!
Тогда дайте этот диск!
Пожалуйста получите!
Я ее купил!!!
Спасибо!
Войдя в школу
Что-то странно! Балбесов нет!!
После школы
ХА-ХА-ХА!
Ну, что? Попался, Пупер! Давай все, что есть!
ВЛИП!
ХА-ХА-ХА!
Ни за что!!!
Ай!
Йоу!
АХ
Кажется, отвязались!


Не так быстро, Пупер! Мы еще не закончили!
Но
Ой!!
Что это?!!
БАХ!
ТУК-ТУК!
БДЗИНЬ
Вот это да!!!
Ух, пронесло!
Ты что сделал, болван?!
Но поросенок рано радовался Тут произошел БУУУМ!!
Тут что-то не так! Бежим отсюда!!
...через некоторое время он очнулся
Интересно, откуда у них такое устройство?
Лихо они меня отделали! Но все же я не понимаю почему они смылись?!
Пупи лег спать Он очень устал от этой передряги
Утро
Но утром его ждало новое потрясение! Купленный накануне диск сгорел!
Пупи! Пора в школу!
Иду, мамочка!



Опять эти трое! Как они меня достали!!
Попробую проскочить!
Хм!
Больно! Отпусти!!
Но вдруг...
...рука словно вспыхнула огнем и сама приготовилась к удару!
ПТИУ!
Ну, кто еще хочет?!
Мама! Помогите!
Что с моими руками?
Прибежав домой, Пупи решил испробовать свою новую силу.
Он выпустил энергию в пустую банку из-под Пепси и
БУМ!
С такими руками я смогу проучить этих трех наглецов! И надо будет подобрать себе имя покруче да и прикид клевый!
Он стал придумывать себе новое имя
Бупер, Дупер, Супер..
О! Супер-Пупер!!!
Теперь дело за одеждой!



Ну что, на первый, так сказать, подвиг!
Вот оно — время появления нового супер героя!!!
Место тусовки балбесов...
...напоминало обычную помойку. И от этого новоявленному супер герою стало немного не по себе.
Преодолев страх, он подошел к двери...
...и вежливо так постучался.
Балбесы в испуге вытаращились.
Кто это может быть?!
Что, щенки, не узнали?! Это я, Пупер!!
БУХ!
Вам конец, придурки!!!
ХА-ХА-ХА!
Вы еще не все видели!!!
В психушке им и место!
В городе стало на одного супер героя больше.
Я еще вернусь!

8 бит

Back to the Future 3
Чтобы начать игру в 1875 году, на титульном экране зажмите A и B. Вы попадете в экран паролей, где введите FLUXCAPACITOR ISTHEPOWER. Теперь нажмите "Select" и "Start".
Евгений Зайцев, г Смоленск

Boxxle
Пароли 1. BDBD, 2. DBBD, 3. GBBG, 4. HBBH, 5. JBBJ, 6. KBBK, 7. LBBL, 8. MBBM, 9. NBBN, 10. PBBP, 11. QBBQ
Роман Белявский, г Владивосток

Dirty Harry
Игра с бесконечными жизнями введите в качестве пароля CLYDE
Олег Дм., г Санкт-Петербург

Micro Machines
Если вы проиграли в квалификационном заезде, сразу же зажмите ВВЕРХ, B и "Select" и держите, пока экран не поменяет цвет. Вам засчитают квалификацию
Светлана Чуднова, г Архангельск

Dynablaster
Пароли. Уровень 50 с одной жизнью — FECP IANN MJGG KOID JABA. Секретный уровень — BACD IHCL OAFH ABDN MOL.
Кондор, г Москва

Gun Smoke
Набрав на титульном экране 4 раза ВПРАВО, 4 раза SELECT, 2 раза ВПРАВО, вы начнете игру с пулеметом с неограниченным боезапасом.
Том, г Краснодар

King of the Beach
Пароли
2. SAN DIEGO SIDE OUT,
3. WAIKIKI GEKKO,
4. COPACABANA TOPFLITE,
5. AUSTRALIA SUNDEVIL.
Михаил и Олег, г Владивосток

Hoops
Введите пароль LUXLPZTLR, и вы сможете посмотреть финальные кадры
Алексей Вишневский, г Ставрополь

Bionic Commando
Чтобы выйти на карту, нажмите одновременно A и B
Рембо, г Новокузнецк

Smash TV
Секретная зона. На заставке на втором джойстике зажмите ВНИЗ и B и, не отпуская эти кнопки, нажмите "Start" на первом джойстике. Теперь вы сможете войти в секретную зону
Митяй, г Хабаровск

King of the Beach
Пароли
2. SAN DIEGO SIDE OUT,
3. WAIKIKI GEKKO,
4. COPACABANA TOPFLITE,
5. AUSTRALIA SUNDEVIL.
Михаил и Олег, г Владивосток

Ironsword
Для восполнения энергии введите код: NTT MMN WLP PBDZ
Smoke, г Минск, Беларусь

Monster Party
Чтобы начать игру, имея два продолжения в запасе, на заставке нажмите A, B, "Select", вверх, затем "Start"
Кантор, г Хабаровск

Low G Man
Пароли уровней
1 1 — JPN1, 1 2 — 386V,
2 1 — M1CH, 2 2 — 3100,
2 3 — M052, 3 1 — FLLF,
3 2 — HV10, 3 3 — 8OMB,
4 1 — SCRD, 4 2 — LV12,
5 1 — S0N8, 5 2 — 5VLB,
5 3 — SJGK.
Борис Чибисов, г Волгоград

Zen Intergalactic Ninja
Сергей Терещенко из Москвы сообщил в №34, что в шестом уровне (Cave) надо нажать ВНИЗ — движение потолка замедлится. Это верно для режима HARD. В режиме NORMAL потолок остановится, а в EASY — даже немного станет подниматься вверх.
Роман "Sonic" Гордиенко, г Раменское, Московская обл

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Frankenstein
На первом этапе можно заходить в дома без дверей. Для этого нужно просто нажать ВВЕРХ
Razor Voron, п Измайлово, Ленинский р-н, Московская обл



Ninja Turtles
Хотите повеселиться? Выберите Дона и встаньте на высокую платформу. Затем в прыжке ударьте вверх. Конец оружия вылезет снизу! Вокруг света за наносекунду! Вот это глюк!!
Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь

The Hook
Если, собрав все фрукты, подойти к маленькой фее, она будет сопровождать вас на протяжении всего уровня.
Сергей Богатырев, г Тула

Tom & Jerry
Если разом нажать на все четыре кнопки, у вас восстановятся все жизни
Максим Пешков, г Новокузнецк

Super Spy Hunter
Усиление машины: на паузе нажмите ВВЕРХ, ВВЕРХ, B, ВПРАВО, ВПРАВО, B, ВНИЗ, B, ВЛЕВО, ВЛЕВО, A, Start
Kurt Cobain и Кабал, г Санкт-Петербург

Battletoads Double Dragon
Лорд Ханта, рассказывая в 32 номере о "Принце Персии 2", подметил один глюк —хождение по воздуху. У нас с приятелем такой же глюк проявился в "Battletoads Double Dragon". Я был драконом, он — жабой. И в третьем уровне по мере прохождения жаба начала подниматься в воздух и поднялась выше моей головы! Но дальше было еще веселее!! Увидев выходящую из двери амазонку, я усиленно начал махать кулаками. Она оценила это правильно и, кивнув мне несколько раз, спокойно взошла к моему приятелю. Тут наши герои переглянулись! А затем, пока мы смеялись, она нас обоих загасила.
Vanch, пос. Опалиха, Московская обл

Heroes Hoy (Challenge Tshaec, Hockey Fighter)
Супер удар. Подбросьте шайбу (кнопка A), подпрыгните (A+B) и ударите (A)
Дрон и Ванес, г Москва

MegaDrive™

MINNESOTA FATS. POOL LEGEND

16 победных схем игры.

Примечания.

1. Почти во всех схемах нужно ставить высшую силу удара.
2. Подписи под схемами показывают, как нужно бить: через центр или по-другому.
3. Закатив все шары во всех схемах, вы увидите неплохую картинку, а после сможете сыграть в TRICK GAME MODE II. Это куда серьезнее, чем TRICK I.

Resident Денис, Михаил Fats, (рисунки авторов), с/з Новоселки, Каширский р-н, Московская обл.

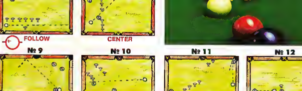
№ 1 — CENTER

№ 2 — CENTER

№ 3 — JUMP

№ 4 — CENTER





№ 13 — CENTER

№ 14 — CENTER

№ 15 — FOLLOW

№ 16 — CENTER

MegaDrive™



Flintstones
На заставке PRESS START BUTTON нажмите ВВЕРХ+"Start" — бесконечные продолжения и бесконечная энергия.
Fred г. Москва

Pitfall
В ночном лесу есть такие пеньки, что если на них запрыгнуть и зажать джойстик ВНИЗ, через некоторое время Гарри подпрыгнет вверх, выше обычного. Так вы сможете достать ранее недоступные призы.
D.S.V., г. Москва



Sonic 3
Хочу исправить Eler Cant-а (N37, "Соникиада"). Он написал, что Тейлс (лисенок) не может поднимать Соника в воде. Оказывается, может. И даже можно вытащить ежа на воздух и потащить его дальше. Чтобы это сделать, схватите Соника в прыжке (для этого второй игрок, играющий за лисенка, должен находиться точно над Соником) и начинайте во всю жать прыжок, чтобы всплыть. Хотя лисенка под тяжестью потянет вниз, вы прыгайте Соником из лап лисенка вверх, и пока вы будете находиться в прыжке, лисенок поднимется вверх и снова схватит Соника, но уже в более высокой точке. Такую процедуру повторяйте до тех пор, пока не доберетесь до нужного места.
D.S.V., г. Москва

Sea Quest DSV
Во втором уровне (в левом углу карты) есть подводный город, за уничтожение построек которого вам будут прибавлять, а не отнимать деньги.
D.S.V., г. Москва

Truxton
Чтобы получить бесконечные продолжения, нужно, когда у вас останется одна жизнь, врезаться в самолетик (но не в снаряд) или подождать, когда на заставке покажут серию взрывов и самолетики. Когда они пролетят, жмите "Start".
Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь

Theme Park
Поставьте около входа в парк пару фонтанов, чтобы каждый входящий их видел. После этого он сразу станет happy и пойдет домой, не посетив аттракционы. Но деньги-то он заплатит!
D&K, г. Санкт-Петербург

Zombies Ate My Neighbours
В первом уровне есть бонус. Для того, чтобы его получить, нужно найти в одном из шкафчиков базуку или монстрообразную колбу. С помощью этих предметов взорвите стенку из кустов перед первым домиком.
Алексей Симбирев, г. Волгоград

Predator 2
Код KILLZONE сделает вас бессмертным.
Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.

Super Battletank
Чтобы пулемет не перегревался, стреляйте, делая через каждые 4-5 секунд перерывы на полсекунды.
D.S.V., г. Москва

Hard Ball
Если заменить питчера на игрока — не питчера, получится прикольная подача.
Ильяс Садыков, пос. Правдинский, Московская обл.



ToeJam & Earl In Panic on Funkotron
Введите пароль toEjam+EArL (не перепутайте большие и маленькие буквы), и вы получите сведения о создателях игры.
Роман "Sonic" Гордиенко, г. Раменское, Московская обл.

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Road Avenger
В OPTIONS MODE выберите режим PLAYERS, наберите один из следующих кодов и выйдите из OPTIONS. Если вы набрали:
1. A (5 раз), C, то нажав во время игры A+B+C, вы войдете в режим устранения дефектов;
2. A (5 раз), B — компьютер будет играть без вашего участия;
3. A (4 раза), B, A — вы сможете ставить игру на паузу;
4. A (6 раз) — появится картинка с меню эпизодов.

Юрий Токарев, г. Санкт-Петербург

Rock'n'Roll Racing
Пароли для ветерана: 1. XCLC TN8U WS6Q, 2. 6DGC Q7!3 RS6X, 3. YXNC G683 RS6X, 4. 4HDC 'T'B RS6X, 5. 035C MM8B 7SR7, 6. 7YQC G6!L 79T9, 7. 0MLC 448L 79T9, 8. 4LGB MT9V 79T9, 9. 4PZC Q57W 3TJT.
Diablo, г. Москва

Beast Wrestler
Пароль окончания игры: BONILLARWIWIFYNOXQCD
Андрей Перкин, г. Кемерово



Boy Soccer Team III
Пароль финала: AAZLA KAAA AAPOA.
Алексей Буланов, г. Дзержинский, Московская обл.

Dune 2
На паузе в опции ENTER PASSWORD введите:
1. LOOKAROUND — очистить территорию;
2. PLAYTESTER — бессмертие.

Пароли будут отвергнуты, тем не менее смело начинайте игру.
Курилка Смоук, г. Лыткарино, Московская обл.

MegaDrive™

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Demolitioe Mae
На паузе нажмите вправо, А,В,А,влево — увеличение жизни
Геймер из г Шуя, Ивановская обл

Dragoe: the Brese Lee Story
Возможность играть за компьютер! Войдите в OPTIONS, поставьте маркер на MOVIESON и наберите А, В, А, С, А, В. Если у вас подключен второй джойстик —можете играть!
Владимир Тубольцев г Лобня, Московская обл

Fatal Fery
Неограниченное время
На экране OPTIONS выберите опцию TIME. Зажмите А и нажмите ВЛЕВО. Затем установите счетчик на 00
Автор не известен

Where le the World Is Carmee Sandlego?
Пароли 1 dbt, 2 fbs, 3 gbr, 4 kbB, 5 mbz, 6 nbx, 7 pbw, 8 rbg
Тигр г Москва

Wooder Dog
Пароли 2 MYCTIC, 3 ANCLES, 4 LEDZEP, 5 KEEVES, 6 PNXNES, 7 WOOTER
Олег Косматов г Москва

Geloxy Force 2
Просмотр концовки. Войдите в Options и подсветите Exit. Затем на обоих джойстиках нажмите и полержите Start,
Андрей Перкин, г Кемерово

Rolileg Thueder 3
Чтобы играть за Ellen в режиме PASSWORD введите код GREED. Вернитесь на заставку и начните игру.
Димон Ман, г Москва

Gargoyles
Пара любопытных, но бесполезных советов
Введите на паузе А,В,вправо,А,С,А — программисты игры начнут перечислять имена тех, кому они передают приветы
А,В,вправо,А,С,А,вниз,А — почти то же самое, только имена другие, звучит музыка в стиле "Техно", и появится трехмерная геометрическая фигура из шариков. Теперь, нажимая А или Start+направление, можно эту фигуру изменять
Геймер из г Шуя, Ивановская обл

Joguor XJ220
Как запросто выиграть гонку. Запишитесь под именем MAR, выберите опцию WORLD TOUR, страну и начните гонку. Когда свет станет зеленым, поставьте игру на паузу и нажмите А+В+С
Автор не известен

Shleleg Force 2
Когда появится логотип SEGA, быстро нажмите ВВЕРХ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВВЕРХ, ВПРАВО, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВВЕРХ, В. Вы должны услышать звук. Затем нажмите START, перескочите меню, снова нажмите START и выберите начало или продолжение игры. Теперь вы должны попасть в спец. меню
Артем Горяев, г Архангельск

The Lawemewer Moe
Дополнение к приему, приведенному в "Крутом Геймере" №6. Если сразу после набора указанной там комбинации нажать А+В+С, вы сможете выбрать любой уровень
Роман "Sonic" Гордиенко, г Раменское, Московская обл

Abrams Bottle Taek
ВВСВ СВС (3 раза) ВС (2 раза) — неуязвимость
Alien 3, г Таллин, Эстония

Streets of Roge (Bare Knuckle)
Выбор этапа: на титульном экране на втором джойстике нажмите А+В+С+MODE, а на первом — "Start".
Владимир Терехов г Москва

Sword of Vermilliee
Звуковой и цветовой тест. На втором джойстике нажмите А+В+С, затем Start. Вы попадете в режим выбора тестов
Андрей Перкин, г Кемерово

Worriers of Rome
Выход на концовку игры:
код GREBDWVNNE
или GREBDQ3QNE
3D, г Владивосток

Sherlock Holmes: Coeseltieg Detective
Разгадка дела о проклятии мумии. Посетите Генри Эллиса в Лондонском университете. Посетите Джардина в фирме "Матесон и К°" (находится в списке судовладельческих компаний). Посетите Эндрю Визерби. Сходите на суд. Ответьте на вопросы так: Филипп Трэвис, С, Филипп Трэвис, D, Филипп Трэвис. В
Разгадка дела убийцы-мистификатора. Посетите сэра Френсиса Кларедона. Посетите Эдварда Холла. Посетите "Холидей-отель". Посетите С Гоффа (номер 5 в списке). Посетите Порки Шинвелла. Посетите доктора Перси Тревелмана. Сходите на суд. Ответьте на вопросы так: Лоретта Нолан, С, В, Гай Гларендон, В
Разгадка дела о деревянном солдатике. Посетите генерала Армстеда. Посетите Французское посольство. Посетите театр Принсесс. Посетите "Гранд-отель". Сходите на суд. Ответьте на вопросы так: Филипп Арно, В, С, С.
Юрий Пономарев, г Санкт-Петербург

The Mask
Коды VELGAE (Девид мертв), DEFITN (Дженифер мертва), PHENIX (все живы-здоровы)
Black Scorpion, г Владивосток

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов.

Никонов Дмитрий (г Москва), TNT, Зайдулин Айдар (г.Химки), Лагутин Андрей (г Шебекино Белгородской обл.) – 2 рис., Никотин Евгений (пос Кузнечное Ленинградской обл.), Довжиков Павел и Андрей Рожков (г Чита), Студоляк Соня (г Москва), Стрельников Евгений (г Тамбов), Горбенко Николай (г. Москва), Сметанин Иван (г Каменск-Шахтински, Ростовской обл.), Уткин Николай (с Моряково Томской обл.)

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™



Jurassic Park.
Part 2: The Chaos Continues
Во второй (вечерней) сезаине над вами пролетит грузовой вертолет и сбросит на вас три ящика. Не спешите бежать вперед, взорвав эти ящики, вы получите два патронтажа и аптечку.
D S V., г Москва

Best of the Best
Хотите стать супер-бойцом? Наберите код RHT25SSZ7G, и у вас будет 999999 очков
Денис Струков, г Москва

Test Drive 2
Улучшение характеристик автомобиля. Начните игру на NORMAL, но перед тем, как нажать на газ, на втором джойстике нажмите одновременно **L** и **R**
Jimmy, г Люберцы, Московская обл.

Warp Speed
Коды кампаний 2 4N3 LJO BDY, 3 4P? 8YJ LVP, 4 4P? 8S? 4B?
Андрей Белых, г Москва

Death Valley Rally
Возможность начать игру с 75-ю жизнями. На титульном экране нажмите влево, "Select", вправо, Y и, одновременно, "Start"
Когда появится "Zippety Splat", нажмите X
Андрей Щетинин, г Волгоград

Jerry Boy
Выбор уровня
На экране с PRESS START нажмите вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A, "Select", "Start"
Game Prof., г Казань

Macross
Выбор уровня
На экране с логотипом нажмите вверх, затем дважды прокрутите крестик джойстика против часовой стрелки, а затем нажмите **L**, R, L, R и "Start". Теперь в экране OPTIONS появится возможность выбора уровня.
Петр Клепиков, г Красноармейск, Московская обл.

Super Empire Strikes Back
Неограниченные термальные бомбы. На заставке нажмите A,X,B X,X,A,Y, затем "Start". Если прием не сработал, попробуйте выключить приставку и повторить его
Jedi, г Волгоград

Q*Bert 3
Высветите GAME OPTIONS, нажмите "Start" и, как только попадете в OPTIONS, жмите B восемь раз. Вы должны услышать звук. Стартуйте игру, и вы сразу попадете в 11 уровень
Dixy, г Волгоград

Smash TV
Выбор уровня
На экране опций нажмите R,R, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, L. Вы должны услышать звук.
Теперь выберите игру с одним или двумя игроками и увидите опцию выбора уровней, а также боссов.
Борис Точилин, г Москва

Super Pang
На экране выбора нажмите **L**, R, R, **L**, вверх и вниз — появится экран, где можно выбрать уровень
Д Д Т., г Владивосток

Sim Earth
Выбор уровня. Выберите первый сценарий, затем нажмите и держите кнопки L, R, Y, X и A
Игорь Мещеряков, г Санкт-Петербург

Paperboy 2
Дополнительный уровень
Войдите в опцию выбора маршрута (там, где выбор игрока) и введите код 6479.
Наталья Скуратова, г Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Prince of Persia 2
Выбор уровня. В меню OPTIONS нажмите и задержите кнопки ВНИЗ, A, X и L. Если все сделано правильно, то тучи на заднем плане начнут двигаться быстрее. Теперь в игре можно переключать уровни кнопкой "Select"
KUVSBaracuda, г Ульяновск

Aero the Acro-Bat
5 продолжений
На экране с названием наберите X,Y,B,A,X,A,B,Y, ВВЕРХ, L
Breaker, г Санкт-Петербург

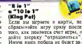
Final Fight 3
Чтобы попасть с автобусной остановки на свалку машин, третий уровень нужно пройти и не сбить табличку "Расписание автобусов". Тогда приедет автобус и отвезет вас, куда надо
Сергей Богатырев, г Тула

Top Gear 2
Пройдя игру на "Amateur", "Professional", когда появится основное меню, войдите в пункт "Continue Game". Там уже записан пароль. Нажмите на "End", и вы поедете заново с Австралии, но уже на уровень сложнее и со всеми заработанными деньгами и наворотами.
M J Funk, г Солнечногорск, Московская обл.

ТАМАГОЧИ — твой виртуальный друг от СИМБА'С

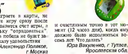
"8 in 1" и "10 in 1" (King Pet)
Хочу сообщить, что у меня прием Тамаго-сан из №37 отлично получается, но в дополнение к нему я нашел, как правильно угадывать первую карту очередной серии.
Если последней картой текущей серии была маленькая (от туза до 7), то первой картой новой серии будет большая (от 8 до короля) и наоборот
Светлана Т., г Воскресенск, Московская обл.

"8 in 1" и "10 in 1" (King Pet)
Ускорение хода времени. Зажмите кнопку A и затем, не отпуская ее, зажмите C и держите до звукового сигнала. Теперь, если вы войдете в режим времени, то увидите, что минуты идут в темпе секунд, а часы, соответственно, со скоростью минут. Нормальный ход часов восстанавливается повтором этого приема. Таким способом вы можете перейти к ускоренному выращиванию вашего зверька
Евгений Титовец, г Москва



"8 in 1" и "10 in 1" (King Pet)
Если вы играете в карты, не сбрасывайте игру сразу после того, как появится счет игры, а дайте зверьку "отрадоваться". Иначе ваша победа не будет занесена в шкалу удовольствия
Александр Поляков, г Москва

Цыпленок Bongo
У меня несколько раз цыпленок Bongo умирал сытым, здоровым



и счастливым точно в тот момент (12 часов дня), когда ему должно было исполниться восемь лет. Что делать?
Юра Вакуленко, г Тутаев, Ярославская обл.

От редакции. Дорогой Юра! Может быть, тебе попробовать прием Дмитрия Суматохина (см. №35, стр.92)?

FINAL FANTASY TACTICS

Клауд Страйф — первый секретный герой в "Final Fantasy Tactics".

В последнюю минуту стало известно, что одним из бойцов вашей команды может стать Клауд из "Final Fantasy VII"! "Достать" его можно таким способом

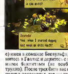
а) [illegible] ции по добыче Страйфа назвать трудно, но я сделал это в четвертой главе, после убиения родного брата Дайсдрага (и его темной стороны — Адрамелка), но перед тем, как идти в храм Муронд;

б) учтите, что трюк получится, только если вы купили у Айрис цветочек (в торговом городе Заргидас, северо-восток карты);

в) идите в город механиков Гроут. Будет сцена с Бесродио (отец Мустадио), который откопал на пляже стальной шар. Что это — пока не ясно;

г) сходите в бар города угольщиков Голанд и послушайте сплетню "Ghost of Colliery";

д) после этого идите в столицу Лесалию, и вам покажут сцену в баре, где Рамза согласится на очередную авантюру. Перед тем как уйти, пригласите в свою команду Беовульфа (помните "Легенду о сэре Беовульфе"?!),



е) имея в команде Беовульфа, вернитесь в Голанд и деритесь с местными бандитами (не особенно трудно). После трех битв вас перенесут в подземелье, где вы спасете легендарного "Святого Дракона" Рейс. Возьмите ее в команду;

ж) за спасение Рейс вы получите очередной Камень Зодиака, который активирует стальной шар, на проверку оказавшийся роботом по имени "Worker 8" (некое подобие известного "Robo" из "Chrono Trigger"). Не забудьте и его взять к себе;

з) отправляйтесь в замок Зельтенния, послушайте там сплетню о "Nelveska Temple" и сходите туда. Внутри засел злобный робот "Worker 7", которого надо убить. Сделать это нелегко, но зато вы получите еще один Камень Зодиака. И еще — на выходе из Нелвески Рейс из дракончихи превратится в очаровательную девушку. Не упускайте шанса принять ее в команду!

и) вернитесь в Гроут — неугомонный Бесродио с помощью вашего Камня Зодиака заведет машину времени и, вуаля! — Клауд в нашем мире.

Правда, его мучает амнезия, и сразу же после появления он уйдет обретать себя;



к) найти убежавшего Страйфа можно в Заргидасе, где он в одиночку пытался спасти Айрис от местных рэкетиров. В итоге отбивать придется его самого. Но зато после победы Клауд — ваш! Жалко Айрис не пришла...

л) но для того, чтобы новичок смог использовать свои фирменные "Limit"-ы, надо найти "Materia Blade". Он лежит в вулкане Белвения, на вершине самой высокой скалы. Поставьте любому бойцу "Move-Find Item", и меч в вашем распоряжении!



Кстати, мне остались непонятны две вещи — почему ни Клауда, ни Айрис нет в списке "Person" в меню "Brave Story", и почему последним лимитом является непонятный "Cherry Blossom" ("Сакуры в цвету"?!), а не привычный "OmniSlash"?

Весьма велика вероятность, что в такой великолепной игре, как FFT, есть другие секретные герои, и (очень бы хотелось!) еще одна конечная заставка. Если какая-нибудь информация появится, мы обязательно ею поделимся!

Lord Hanta, ред

War Gods

Коды арен (вводить в Cheat Code):

Арена 1 — 5550, арена 2 — 5551, арена 3 — 5552, арена 4 — 5553, арена 5 — 5554, арена 6 — 5555, Secret — 5557

G Funk, г Одинцово, Московская обл

In the Hunt

На паузе. Выбор уровня: поставив курсор на старт, нажать одновременно ↖+○+Select.

Бесконечные продолжения: после гибели, на экране подсчета очков нажмите △+Select и Start

Сергей Осмолов, г Москва

Tomb Raider 2

Доступ ко всему оружию: во время игры, зажав кнопку "медленного шага", и сделайте шажки ←, →, ←, НАЗАД, и ВПЕРЕД. Поверните Лару вокруг оси 3 раза в любом направлении и отпрыгните НАЗАД, нажав кнопку "отката".

Выбор этапа: все то же, самое, но прыгать нужно ВПЕРЕД

Агент Купер, ред

Cheesy

Пароли уровней: 1 WESTONMARE, 2 FOUNDATION, 3 PANTALOONS, 4 POLYNESIA, 5 LANDSCAPES

G Funk, г Одинцово, Московская обл

One

Пароль MAXPOWER открывает доступ ко всему оружию.

Пароль HEVYFEET открывает выбор этапа

Агент Купер, ред

Tekken 2

Милый секрет для старой-доброй игры. Возможность просмотреть все заставки: убедитесь, что второй джойстик не подключен, и что открыты ВСЕ персонажи игры. Включите приставку и, когда появится надпись "Namco presents", нажмите ↑, →, ○, □, SELECT, и зажмите кнопки

Агент Купер, ред

2 Xtreme

Трюки в воздухе:

Скейтбординг — △☒□○;
Сноубординг — △□☒○,
Роллеры — ○□☒△,
Горный байк — ☒□△○

Reptile, г Киров

Criticom

Коды игры разными персонажами:

Dayton: 2 sier, 3 eter,
Delara: 2 phan, 3 king,
Demonica: 2 gone, 3 worl,
Exene: 2 sphe, 3 wing,
Gorm: 2 cham, 3 marv,
Sid: 2 odth, 3 batm,
Sonork: 2 play, 3 chro,
Yenji: 2 spid, 3 star

Геймер из г Шуя, Ивановская обл

PlayStation

Shadow Master
В самом начале игры расстреляйте двух инопланетян и войдите в комнату, откуда они появились. Теперь можно набирать коды.
Пропуск этапа
зажать L1+L2+R1+R2+△.
Бесконечная энергия
L1+L2+R1+R2+○.
Все оружие и бесконечный боезапас L1+L2+R1+R2+□.

Агент Купер, ред

Bogey Dead 6
На экране выбора самолета нажмите ←, ←, →, ↓, ↑, ↓, →, SELECT. Вы услышите выстрел, и теперь сможете выбрать любой самолет.

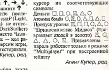
Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь

Crash Bandicoot
Дополнительные жизни. В начале любого уровня опустошите корзины, поставьте игру на паузу и нажмите Select. Появится карта. Затем нажмите ✕. Вы опять окажетесь в начале уровня при полных корзинах. Повторяйте этот прием, пока не наберете нужное количество фруктов.

Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.

Command & Conquer
Супер-коды (вводятся на паузе)
Ионная пушка — →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, □, △.
Воздушная атака — →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✕, □, ○.
Дополнительные 5000$ — →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←.
Открыта вся карта — ○, ○, ○, ↑, ○, □, R1, ○, ○, ○.

G Funk, г. Одинцово, Московская обл.



G Police
Пароль PANTALON выводит на пять секретных миссий.
Пароли уровней
Уровень 3 KLWLZMCA
Уровень 4 EUWPDPSI
Уровень 5 WBGXJRTI
Уровень 6 QSOLKNVI
Уровень 7 GZYZSDXI
Уровень 8 CXXFUQCA
Уровень 9 YCXBNBMA

Агент Купер, ред.

Marvel Super Heroes
Секретный герой Анита: пройдите игру, затем зайдите на экран выбора героя (не на shortcut-версию!), и нажмите ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ← и зажмите ↑. После этого зажмите последовательно слP, срP, силP (Light, Middle и Hard Punch), не отпуская ↑. Анита из DarkStalkers должна появиться вместо Человека-паука. Внимание — код работает на японской версии игры, американскую мы не тестировали.

Агент Купер, ред.

Fighting Force
Неуязвимость и выбор этапа (код набирается на экране опций/выбора игрока): ←, □, L1, R2, зажмите все кнопки, пока не появится "code mode".

Агент Купер, ред.

Colony Wars
Все секреты вводятся в виде паролей в соответствующем пункте главного меню.
Охладитель для оружия — Tranquillex
Бесконечная энергия —Hestas*Retort
Пропуск этапа —Commander*Jeffer
Бесконечный боезапас вторичного оружия — Memo*X33RTY

Агент Купер, ред.

Command & Conquer: Red Alert
Секретные коды надо набирать в пункте меню TEAMS "отменяющей" кнопкой, передвигая курсор на соответствующие символы.
Деньги □, □, ○, ✕, △, ○
Атомная бомба ○, ✕, ○, △, □, △, □
Пропуск уровня ✕, □, □, ○, △, ○
"Прикосновение Мидаса" (превращает людей в золото) ✕, ○, △, △, ○, ✕. Примечание — пароль работает только в режиме "Multiplayer" при построенной refinery.

Агент Купер, ред.

Command & Conquer
Special Ops: KVKLCJ39T

Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь

Iron & Blood
На экране выбора игроков введите ↑, ↖, ←, ↙, ↓, T, X — игра за Lord of Chaos;
L1, L2, R1, R2, ↑, X — игра за Minion of Chaos
↑, ↖, ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗, ↑, R1, R2, L1, L2 — игра за Strahd.

Чуренев, г. Астрахань

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Fade to Black
Для ввода любого из кодов предварительно необходимо на экране паролей ввести □, △, ○, ✕, ○, △. Затем выйдите из экрана паролей и быстро войдите обратно.
Вечная защита — □,○,○,□,△,✕
Бессмертие — △,✕,△,△,□,○
Выбор уровня — ○,○,△,✕,□,□.
Коды уровней
1 □,○,△,✕,○,□,
2 △,○,✕,○,□,✕,
3 ✕,○,✕,○,△,✕,
4 ✕,□,△,○,○,△,
5 □,□,△,✕,✕,△,
6 △,□,□,□,□,○,
7 ○,○,△,✕,△,✕,
8 □,□,✕,△,□,□,
9 △,✕,✕,△,○,△,
10 ✕,△,□,○,△,✕,
11 ○,□,✕,✕,□,✕,
12 □,△,✕,□,○,✕,
13 ✕,✕,○,△,○,△.

Опо!, г. Москва

Twisted Metal
Чтобы вызвать список врагов, нажмите Start+✕ во время игры. Повторное нажатие убирает список с экрана.

Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.

Assault Rigs
Пароли интересных уровней (вводятся на экране PASSWORD)
Air □○✕○X△
Lights Ahoy △✕△○□✕
Push me ○✕△○△□

G Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Criticom
Заключительный мультик: примените код TTAM к любому из персонажей.

G Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Destruction Derby 2
Дополнительные очки. В начале каждой гонки удерживайте кнопку ускорения+→ в течение трех секунд, и вы получите дополнительно четыре очка.

G Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Nightmare Creatures
Код на последнего босса (набирать в Password) ✕, ↑, △, ✕, △, ←, △, ○.
Выбор уровней и бессмертие ←, ↑, △, ↓, ○, △, □, ↓.

G Funk, г. Одинцово, Московская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Wing Commander IV
На экране с copyright введите ↑, ↓, ↓, ↑, R2. Если все верно, то вы окажетесь на экране выбора уровня.

KUVSBaracuda, г. Ульяновск

Twisted Metal 2
Чтобы вызвать список врагов, нажмите Start+✕ в любое время игры.

Alien 3, г. Таллин, Эстония

Return Fire
Неограниченное топливо
800 820 160 13F
Неограниченная аммуниция
800 820 300 096
Бесконечная энергия
800 820 228 000
Бесконечные жизни
800 A3C DC0 303
Возможность ездить по воде
800 820 446 7DC

Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.

Toshinden 2
Чтобы убрать с экрана все показатели здоровья игроков, надо на паузе зажать и держать △○□✕, и нажать два раза "Select".

Alien 3, г. Таллин, Эстония

Black Dawn
Коды набираются на паузе.
Максимум топлива и брони SELECT, L2, SELECT, R2, △, △, △, ○
Максимум вооружения SELECT, L2, SELECT, R2, □, □, □, ○
Пропуск миссии SELECT, L2, SELECT, R2, △, △, △, ↓, ↓, ↓

Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь



Продаю приставку Super Nintendo в хорошем состоянии с двумя джойстиками, ключом и 15-ю картриджами. Недорого. Тел. (095) 369-22-47. Саша.

Продаю картриджи для Sega (цены от 30 до 50 руб) и приставку Sega. Тел (095) 442-42-93 Андрей (звонить с 15 до 18 час).

Продаю приставку MegaDrive 2 с 7-ю крутыми картриджами за 600 новых рублей. Тел. (812) 352-80-53 Роман Кобзев

Продается 300 GoldStar с 2 инфрокрасными джойстиками + 15 дисков + 2 книжки с секретами. Стоит 1 тыс.р. Продается SNES с 2 джойстиками и 5 картриджами: OK2, KI, MK2, MK3, UMK + 3 энциклопедии. За 1 тыс р. Тел. 590-19-53 Максим

У моего друга есть такие файты, которые захватывают не меньше, чем ответ у доски на уроке.

Меняю сердце Джонни Кейджа на голову Саб-Зиро!

Продаю картриджи для "Денди". Недорого, в неплохом состоянии. Тел. (095) 949-25-90. Андрей.

Джонни Кейдж подходит к Рептилии:
– Ну, побей меня!
А Рептилия отвечает:
– Не буду!
Диагноз:
Кейдж – мазохист,
а Рептилия – эгоист.

Срочно продается Megadrive 2 с двумя джойстиками и двумя картриджами за 300 р. Тел. (095) 193-24-47. Никита.

Продаю недорого приставку "Sega MegaDrive-2" в хорошем состоянии и 9 картриджей для нее: Micro Mashines military; Comix Zone; Toy Story; Earth Worm Jim 2 и другие. Звонить с 16 часов по тел. 316-05-02, Станислав.

Продаю картриджи для Мегадрайва: Sonic (30 р.), Comix Zone (48 руб.), Boogerman (55 руб.), Back to the Future (30 р.), Cool Spot (35 руб.), Lion King (50 руб.), а также тамагочи (30 р.). Тел. (095) 495-58-42. Звонить после 18[00]. Леша.

Продается SNES, картриджи к ней и TV-базука SuperSCOPE 6. Звонить в воскресенье с 20 до 22 часов по тел (095) 591-22-24 Кирилл.

Продаю Super Nintendo с 2 джойстиками и картриджем «Mickey Mania». Тел (095)753-73-07 с 17[00]-21[00] Николай

Продаю приставку Супер Нинтендо (пр-во [illegible]) с 4-мя картриджами: MK2, MK3, UMK3, Ooom с MegaKey. Все в отличном состоянии. Тел. (095) 123-50-45. Звонить с 19 до 21 часа. Андрей.

ВАРНИНГ! Продается Sony PlayStation (чипованная) с двумя джойстиками, 7-ю играми и memory card. Документы и гарантия прилагаются. Цена 1500 р. Тел. 163-98-69. Игорь

Хочу переписываться с фанатами "Mortal Kombat". Валера Серегин. 109559, Москва, ул.Новороссийская, д.3, кв.30

Хочу переписываться с любителями видеоигр в формате MegaDrive, в возрасте 14-15 лет. Отвечу на каждое письмо. Еремин Дмитрий. Москва, ул.Онежская, д.2, корп.3, кв.103

В ПОСЛЕДНИЙ МИГ.

Только что до нас добралось письмо, датированное 1-м апреля 1999 года.

"Привет, редакция! Стереозвуком уже никого не удивишь, а вот стерео изображение пока еще есть не у каждого. Сейчас я опишу простой способ, как самому сделать СТЕРЕО ОЧКИ. Принцип действия стерео очков примерно такой: два глаза должны быть закрыты разными стеклами, и тогда они (глаза) будут видеть один и тот же объект по-разному. Получается эффект объемности (короче, что-то в это роде).

ДЕЛАЮТСЯ ОЧКИ ТАК:

1. Вырезаете из картона оправу;
2. Левое "очко" должно быть прозрачным и бесцветным — воспользуйтесь обычным стеклом. Правое очко должно быть затемненным, но прозрачным — в качестве "стекла" используйте кадр проявленной фотопленки. "Стекло" не должно быть каким-нибудь там желтым, а именно мутно-серым (или темно-коричневым);
3. Вставляйте стекла и, скрестив пальцы, идите к телевизору.

Elare Rage S.SH."

ОТ РЕДАКЦИИ. Проведенное тестирование показало, что указанный способ создания стерео изображения особо хорошо подходит двоечникам по физике.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Постоянные читатели журнала «Великий Дракон» братья Овсянниковы - Володя и Стас - стали двухтысячными покупателями магазина видеоигр.

С этого момента и навсегда они получают право на 10% скидку при любой покупке в нашем магазине!



КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ НАЗВАНИЕ МАГАЗИНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Не упусти свой шанс стать победителем.

СЕГОДНЯ В ПРОДАЖЕ

32-битная приставка SONY PLAYSTATION с пятью лазерными дисками (8 комплектов). Цена любого комплекта (без местных почтовых сборов) — 1 760 рублей. Состав игр, входящих в каждый комплект, вы можете узнать из журнала «Великий Дракон» №35 стр. 82

1. РОЛЕВЫЕ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ (код PS11)
2. ФАЙТИНГИ (код PS14)
3. БОЕВИКИ И ФАНТАСТИКА (код PS15)
4. ФАНТАСТИКА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ (код PS18)
5. ИГРЫ В СТИЛЕ «DOOM» (код PS22)
6. АВТО И МОТОГОНКИ (код PS23)
7. НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ (код PS24)
8. СУПЕР ХИТЫ ВСЕХ ЖАНРОВ (код PS36)
9. СПОРТ-98 (код PS19) (см. «Великий Дракон» №36 стр. 76)



— КАБЕЛЬ ДЛЯ СЕТЕВОГО СОЕДИНЕНИЯ ПРИСТАВОК (LINK-UP CABLE) (код D38) цена 56 руб
— СВЕТОВОЙ ПИСТОЛЕТ (LUNAR GUN) (код D74) цена 150 руб
— ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ ДЛЯ СВЕТОВОГО ПИСТОЛЕТА (RED SIGHT (LUNAR GUN SERIES) (код D75) цена 160 руб
— УСТРОЙСТВО ПОДКЛЮЧЕНИЯ PLAYSTATION К АНТЕННОМУ ГНЕЗДУ ТЕЛЕВИЗОРА (RF CONVERTER FOR PSX) (код D15) цена 143 руб
— КАРТА ПАМЯТИ НА 120 БЛОКОВ (код D25) цена 185 руб

ВНИМАНИЕ!

1. МАГАЗИН ИМЕЕТ ПРАВО ЗАМЕНЫ В КОМПЛЕКТАХ ОТДЕЛЬНЫХ ДИСКОВ С ИГРАМИ НА РАВНОЦЕННЫЕ ПО ЦЕНЕ И ЖАНРУ.
2. МЫ ПРИНОСИМ ИЗВИНЕНИЯ ЗА СЛУЧАИ ЗАДЕРЖКИ ОТПРАВКИ ТОВАРОВ ПО ПОЧТЕ, СВЯЗАННЫЕ С ПОВЫШЕННЫМ СПРОСОМ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ТОВАРОВ. МЫ ЭТОГО ПРОСТО НЕ ОЖИДАЛИ И НЕ ЗАВЕЗЛИ ИХ НА СКЛАД В НЕОБХОДИМОМ КОЛИЧЕСТВЕ. В ДАЛЬНЕЙШЕМ ПОСТАРАЕМСЯ БЫТЬ БОЛЕЕ ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНЫМИ И ОПЕРАТИВНЫМИ.

Лазерные диски для 3DO:

3DO 2 Autobahn Tokyo 29 руб
3DO 6 Bounty Hunter 29 руб
3DO 7 Cannon Fodder 29 руб
3DO 8 Cobra 29 руб
3DO 10 Corpse Killer 29 руб
3DO 11 Cowboy Casino 29 руб
3DO 13 Crime Patrol 29 руб
3DO 16 Doom 29 руб
3DO 17 Drug Wars 29 руб
3DO 19 FIFA Inter Soccer 29 руб
3DO 20 Flashback 29 руб
3DO 21 Flying Nightmares 29 руб
3DO 22 Formula One 29 руб
3DO 24 Game Guru 29 руб
3DO 25 Ice Breaker 29 руб
3DO 26 Incredible Machines 29 руб
3DO 29 Jurassic Park 29 руб
3DO 30 Killing Time 29 руб
3DO 32 lost Eden 29 руб
3DO 34 Mad Dog II 29 руб
3DO 35 Microcosm 29 руб
3DO 37 Need For Speed 29 руб
3DO 38 Neuro Dancer 29 руб
3DO 39 Night Trap (kompl.) 59 руб
3DO 42 Out of this World 29 руб
3DO 44 Pa Taank 29 руб
3DO 46 Perfect General 29 руб
3DO 47 Phoenix 3 29 руб
3DO 49 Po'ed 29 руб
3DO 50 Quarantine 29 руб
3DO 51 Real Pinball 29 руб
3DO 52 Rebel Assault 29 руб
3DO 54 Return Fire (kompl) 59 руб
3DO 55 Road Rash 29 руб
3DO 56 Sailormoon 29 руб
3DO 57 SamuraiShodown 29 руб
3DO 59 Sewer Shark 29 руб
3DO 61 Shock Wave II 59 руб
3DO 62 Slam Jam 29 руб
3DO 63 Soccer Kid 29 руб
3DO 64 Space Hulk 29 руб
3DO 65 Space Pirates 29 руб
3DO 68 Stellar Dragon's 29 руб
3DO 69 Street Fighters II 29 руб
3DO 70 Striker 29 руб
3DO 72 Supreme Warrior 59 руб
3DO 73 Syndicate 29 руб
3DO 75 The Horde 29 руб
3DO 76 Theme Park 29 руб
3DO 77 Total Eclipse 29 руб
3DO 80 Way of the Warrior 29 руб
3DO 81 Who Shot Johnny Rock 29 р

ТАМАГОЧИ В ШИРОКОМ АССОРТИМЕНТЕ

Щенок Лоу (код T04),
Динозаврик Дино (код T03),
Цыпленок Чик (код T02),
Цыпленок Чип (код T01).
Цена 49 руб. за штуку

«8 в 1» (код T08),
«10 в 1» (код T10).
Цена 69 руб. за штуку

«16 в 1» (код T16). Цена 79 руб.

Картриджи для GAME BOY:

GB 01 12 in 1 (Donkey Kong 2) 79 руб
GB 02 133 in 1 (King Fighter 96) 105 руб
GB 03 15 in 1 (Donkey Kong 2) 135 руб
GB 04 15 in 1 (Jim Worm 2) 119 руб
GB 05 168 in 1 (Donkey Kong 3) 145 руб
GB 06 200 in 1 (Contra 2) 145 руб
GB 07 20 in 1 (Lion King) 115 руб
GB 08 20 in 1 (Toy Story) 119 руб
GB 09 22 in 1 (Lion King) 119 руб
GB 10 230 in 1 (FIFA 97) 145 руб
GB 11 27 in 1 (FIFA 97) 119 руб
GB 12 260 in 1 (Pinocchio) 145 руб
GB 13 300 in 1 (Super Mario 4) 145 руб
GB 14 30 in 1 (Mortal Kombat 3) 119 руб
GB 15 32 in 1 (Die Schlumpfe) 79 руб
GB 16 4 in 1 (Donkey Kong 2) 139 руб
GB 17 52 IN 1 (Hugo) 75 руб
GB 18 5 in 1 (Mortal Kombat 3) 135 руб
GB 19 64 in 1 (Hugo) 119 руб
GB 20 6 in 1 (FIFA 97) 119 руб
GB 21 7 in 1 (Lion King) 119 руб
GB 22 8 in 1 (Aladdin) 105 руб
GB 23 8 in 1 (Jim Worm) 105 руб
GB 25 8 in 1 (Mortal Kombat 3) 115 руб
GB 26 8 in 1 (Donkey Kong Land) 155 руб
GB 27 8 in 1 (Desert Strike) 119 руб
GB 28 Addams Family 75 руб
GB 29 Advent Island II 75 руб
GB 30 Aladdin 55 руб
GB 31 Asterix 79 руб
GB 32 Barbie 79 руб
GB 33 Batman 85 руб
GB 34 Batman Forever 75 руб
GB 35 Bugs Bunny 2 79 руб
GB 36 Captain America 59 руб
GB 37 Casper 105 руб
GB 38 Cat Felix 55 руб
GB 39 Chase H.Q. 75 руб
GB 40 Chessmaster 85 руб
GB 41 Cliffhanger 95 руб
GB 42 College Slam 95 руб
GB 43 Darkwing Duck 79 руб
GB 44 Die Schlumpfe 2 105 руб
GB 45 Donkey Kong Land 3 105 руб
GB 46 Donkey Kong 98 руб
GB 47 Double Dragon 2 75 руб
GB 48 Empire Strikes Back 79 руб
GB 49 F-15 79 руб
GB 50 Ferrari 85 руб
GB 51 FIFA 96 105 руб
GB 52 FIFA 97 75 руб
GB 53 Flintstones 3 85 руб
GB 54 Home Alone 2 75 руб
GB 55 Hudson Hawk 89 руб
GB 56 Hugo 98 руб
GB 57 Hugo II 105 руб
GB 58 Hunchback at Notre Dame 95 руб
GB 59 Indiana Jones 75 руб
GB 60 Itemesis 67 руб
GB 61 Jim Worm 67 руб
GB 62 Joe & Mac 85 руб
GB 63 Jungle Strike 2 85 руб
GB 64 Jurassic Park II 75 руб
GB 65 Killer Instinct 85 руб
GB 66 King of Fighters 95 89 руб
GB 67 Kirby's Pinball Land 85 руб
GB 68 Lion King 75 руб
GB 69 Little Mermaid 75 руб
GB 70 Lucky Luky 105 руб
GB 71 Mickey Mouse 75 руб
GB 72 Mortal Kombat II 85 руб
GB 73 NBA JAM 85 руб
GB 74 NFL Quarterback Club 45 руб
GB 75 Nigel Mansell 85 руб
GB 76 Pinocchio 75 руб
GB 77 Pocahontas 85 руб
GB 78 Race Days 67 руб
GB 79 Robin Hood 85 руб
GB 80 Robocop III 75 руб
GB 81 Roger Rabbit 85 руб
GB 82 Samurai III 75 руб
GB 83 Simpson 75 руб
GB 84 Soccer Man 3 85 руб
GB 85 Speedy Gonzales 85 руб
GB 86 Super Mario Land 55 руб
GB 87 Super Mario Land 2 75 руб
GB 88 Terminator II 75 руб
GB 89 Tiny Toon 79 руб
GB 90 Tiny Toon 2 75 руб
GB 91 Tom & Jerry 75 руб
GB 92 Toy Story 85 руб
GB 93 True Lies 85 руб
GB 94 Turtles III 75 руб
GB 95 Wario Blast 75 руб
GB 96 Winter Champion 75 руб
GB 97 World Cup 59 руб
GB 98 X-Men 59 руб
GB 99 Yogi Bear's Gold Rush 79 руб

Картриджи для GAME GEAR:

GG 1 16in1 (Sonic 5, Rockman) 298 руб
GG 2 15in1 (Sonic 5, Power Ranger 2) 283 руб
GG 3 20in1 (Sonic 4, Sonic 3) 283 руб
GG 4 56in1 (Power Ranger 2) 268 руб

КАРТРИДЖИ ДЛЯ SUPER NINTENDO

SN 006 Ace Striker 173 руб
SN 007 Addams Family Values 146 руб
SN 008 Aladdin 160 руб
SN 009 Asterix 180 руб
SN 011 Axelay 137 руб
SN 012 Batman & Robin 180 руб
SN 013 Batman Returns 113 руб
SN 015 Beauty and the Beast 136 руб
SN 016 Biker Mice From Mars 144 руб
SN 017 BOB 136 руб
SN 019 Bonkers 151 руб
SN 020 Bongerman 222 руб
SN 021 Brutal 145 руб
SN 022 Bugs Bunny Rabbit Rampage 161 руб
SN 024 Cutthroat Island 96 руб
SN 025 Dark Water 158 руб
SN 027 Donkey Kong 296 руб
SN 030 Donkey Kong 3 307 руб
SN 031 Doom 381 руб
SN 032 Doom + Media key 466 руб
SN 033 Double Dragon V 174 руб
SN 035 Dracula X 167 руб
SN 036 FIFA Soccer 143 руб
SN 040 FIFA-97 167 руб
SN 041 Flintstones II 128 руб
SN 044 Gunforming 111 руб
SN 045 Indiana Jones 143 руб
SN 046 Indy Car Nigel Mansell 174 руб
SN 047 Judge Dredd 143 руб
SN 048 Jungle Book 160 руб
SN 049 Jurassic Park 158 руб
SN 050 Justice League 173 руб
SN 051 Killer Instinct 189 руб
SN 053 Lion King 181 руб
SN 054 Mask 174 руб
SN 055 Mad Mallard in Gold Shad 174 руб
SN 056 Mickey & Duck 3 197 руб
SN 057 Mickey Mania 128 руб
SN 060 Mortal Kombat 3 189 руб
SN 061 MK3 Ultimate 252 руб
SN 063 Mortal Kombat 2 182 руб
SN 065 NBA 97 173 руб
SN 066 NBA Given Go 166 руб
SN 068 NBA Jam T.E. 160 руб
SN 069 NHL 96 174 руб
SN 070 Nigel Mansell 141 руб
SN 071 Pinocchio 177 руб
SN 072 Porky Pig's 117 руб
SN 076 Power Rangers 153 руб
SN 077 Prince of Persia 2 182 руб
SN 078 Real Monsters 166 руб
SN 079 Road Runners 156 руб
SN 080 Robocop vs Terminator 160 руб
SN 081 Shaq Fu 147 руб
SN 086 Spawn 197 руб
SN 087 Star Gate 143 руб
SN 088 Super Mario Kart 158 руб
SN 089 Super Probotector 160 руб
SN 090 Super Street Fighter II 258 руб
SN 091 Syndicate 242 руб
SN 092 Terminator 159 руб
SN 093 The Shadow 113 руб
SN 094 The Smurfs 126 руб
SN 095 Tiny Toon 114 руб
SN 096 Tom and Jerry 113 руб
SN 097 Top Gear 2 136 руб
SN 098 Total Carnage 173 руб
SN 099 Turn and Burn 176 руб
SN 100 Turtles III 186 руб
SN 101 Urban Strike 159 руб
SN 102 Vegas Stakes 166 руб
SN 103 Waterworld 160 руб
SN 104 Weapon Lord 160 руб
SN 107 World Cup 94 87 руб
SN 108 World Heroes 2 173 руб
SN 109 Zero 4 Champ 181 руб

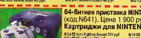
16-битная приставка SEGA MEGADRIVE 2 (код MD2). Цена 360 руб.
Картриджи для SEGA MEGADRIVE:

MD 001 ToeJam and Earth 78 руб
MD 003 2 in 1 (Sup. Tank+James Bond) 57 руб
MD 011 Abrams Tank 78 руб
MD 012 Addams Family 2 51 руб
MD 013 Adventure Boy 59 руб
MD 287 Aerobiz 93 руб
MD 278 Arcus Odyssey 48 руб
MD 014 Air Battle (G. Long) 48 руб
MD 335 Air Diver 84 руб
MD 015 Aladdin 62 руб
MD 016 Andretti Racing 63 руб
MD 017 Animaniacs 45 руб
MD 336 Ariel Mermaid 45 руб
MD 337 Asterix 93 руб
MD 206 Atlanta 96 87 руб
MD 207 Atomic Runner 45 руб
MD 208 Attack Sub 688 105 руб
MD 018 Aquatic Games 54 руб
MD 209 Awesome Baby 73 руб
MD 019 Awesome Possum 51 руб
MD 210 Ballz 58 руб
MD 020 Barbie 54 руб
MD 021 Bare Knuckle 45 руб
MD 211 Bare Knuckle II 62 руб
MD 212 Bare Knuckle III 79 руб
MD 022 Barney's Hide 133 руб
MD 023 Baseball 93 75 руб
MD 024 Batman Returns 45 руб
MD 213 Batman & Robin 62 руб
MD 214 Batman Forever 79 руб
MD 025 Battle Mania II 48 руб
MD 026 Battle Tech 58 руб
MD 027 Battletoads Double Drag. 45 руб
MD 028 Beauty and the Beast II 51 руб
MD 029 Best of the Best 61 руб
MD 215 Beast Warriors 45 руб
MD 030 Bio Hazard Battle 51 руб
MD 031 Blades Vengeance 4 45 руб
MD 216 BOB 65 руб
MD 217 Bad Omen 45 руб
MD 032 Blockout 71 руб
MD 218 Bloodshot 62 руб
MD 033 Bonanza Brothers 79 руб
MD 034 Bonkers 71 руб
MD 035 Boogerman 79 руб
MD 036 Boxing Legends 45 руб
MD 056 Bugs Bunny 67 руб
MD 219 Busy Town 96 руб
MD 038 Cadash 75 руб
MD 342 Caesar's Palace 45 руб
MD 338 Cal 50 99 руб
MD 339 Caliber 50 62 руб
MD 039 Cannon Fodder 61 руб
MD 340 Captain Lang 62 руб
MD 341 Captain Planet 149 руб
MD 041 Castlevania 155 руб
MD 220 Centurion 115 руб
MD 042 Chakan 69 руб
MD 043 Chaos Engine 69 руб
MD 044 Chase HQ II 45 руб
MD 222 Chuck Rock 45 руб
MD 059 Chiki Chiki Boys 98 руб
MD 046 Circus 59 руб
MD 223 Circus II 45 руб
MD 047 Comix Zone 59 руб
MD 048 Cool Spot 48 руб
MD 049 Crack Down 75 руб
MD 050 Crystal Pony 115 руб
MD 225 Cliffhanger 48 руб
MD 343 Cutthroat Island 84 руб
MD 052 Cyborg Justice 98 руб
MD 226 Daffy Duck 62 руб
MD 053 Dark Castle 48 руб
MD 055 Davis Cup Tennis 129 руб
MD 037 Desert Strike 45 руб
MD 227 Desert Demolition 50 руб
MD 057 DJ Boy 48 руб
MD 228 Donald 79 руб
MD 229 Doom Troopers 82 руб
MD 280 Double Dragon 5 97 руб
MD 281 Duel TD 2 69 руб
MD 045 Dune II 45 руб
MD 230 Dr Robotnic's 105 руб
MD 061 Dynamite Headdy 132 руб
MD 231 Dynamite Duke 45 руб
MD 062 Earthworm Jim 78 руб
MD 070 Earthworm Jim II 76 руб
MD 054 Ecco the Dolphin 1 48 руб
MD 232 ESPN National Hockey 65 руб
MD 233 Eternal Champions 83 руб
MD 065 Ecco the Tides of Time 55 руб
MD 283 Ex Ranza 99 руб
MD 284 F-1 Super Race 92 руб
MD 066 F-117 Night Storm 59 руб
MD 067 F-15 Strike Eagle 48 руб
MD 068 F1 World Champions 62 руб
MD 069 Faery Tale 68 руб
MD 265 Fatman 45 руб
MD 234 FIFA-96 68 руб
MD 063 FIFA-97 75 руб
MD 235 Fighting Master 45 руб
MD 236 Flintstones 45 руб
MD 285 Formula One 62 руб
MD 071 Gain Ground 65 руб
MD 072 Garfield 132 руб
MD 288 Gargoylers 127 руб
MD 073 Gauntlet IV 152 руб
MD 074 Gemfire 98 руб
MD 075 General Chaos 58 руб
MD 092 Generations Lost 49 руб
MD 289 Gode 108 руб
MD 077 Golden Axe 139 руб
MD 237 Golden Axe III 48 руб
MD 290 Golf 172 руб
MD 139 Goofy's 72 руб
MD 238 Granade 45 руб
MD 079 Greatest Heavyweights 118 руб
MD 172 Great Waldo Search 115 руб
MD 292 Greendog 45 руб
MD 080 Gretzky 68 руб
MD 081 Gretzky 97 89 руб
MD 083 Gunstar Heroes 59 руб
MD 239 Gu Ship 48 руб
MD 084 Haunting Polterguy 59 руб
MD 240 Heavy Nova 45 руб
MD 085 Home Alone 2 45 руб
MD 086 Hook 78 руб
MD 294 Hulk 82 руб
MD 087 Immortal 59 руб
MD 241 Indiana Jones 46 руб
MD 295 Indy Car 82 руб
MD 242 SuperStar Soccer Deluxe 62 руб
MD 137 It Came from Desert 98 руб
MD 243 Itchy & Scratchy 85 руб
MD 244 Joe & Mac 45 руб
MD 089 Izzy's 55 руб
MD 090 Jewel Master (F) 133 руб
MD 091 Jungle Book 59 руб
MD 076 Jungle Strike 58 руб
MD 093 Jurassic Park 2 58 руб
MD 094 Kawasaki 55 руб
MD 095 Last Action Hero 65 руб
MD 096 Lawnmower Man 59 руб
MD 296 Lemmings 64 руб
MD 082 Lethal Enforcers 65 руб
MD 097 Lethal Enforcers II 65 руб
MD 297 LHX Attack Chopper 62 руб
MD 098 Liberty or Death 79 руб
MD 245 Light Crusaders 75 руб
MD 174 Lion King 79 руб
MD 246 Lion King 2 65 руб
MD 110 Lost Vikings 65 руб
MD 298 Lotus 2 62 руб
MD 101 Magic Girl 72 руб
MD 198 Marsupilami 55 руб
MD 103 Mario Lemieux Hockey 45 руб
MD 104 Marvel Land 45 руб
MD 299 Maximum Carnage 108 руб
MD 105 Mega Lo Mania 128 руб
MD 106 Micro Machines 62 руб
MD 247 Micro Machines 2 45 руб
MD 107 Micro Machines Military 148 руб
MD 108 Midnight Resistance 52 руб
MD 248 MIG-29 45 руб
MD 249 Minnesota Fats 47 руб
MD 109 Moonwalker 45 руб
MD 301 Монополия 129 руб
MD 250 Mortal Kombat 62 руб
MD 251 Mortal Kombat 2 79 руб
MD 100 Mortal Kombat 3 88 руб
MD 115 MK3 Ultimate 88 руб
MD 252 Muhammed Ali Boxing 46 руб
MD 112 Mutant League Hockey 133 руб
MD 253 NBA 96 79 руб
MD 202 NBA'97 73 руб
MD 203 NBA'97 Hang Time 87 руб
MD 113 NHL 95 65 руб
MD 114 NHL 96 79 руб
MD 111 NHL 97 79 руб
MD 254 NHL 98 125 руб
MD 116 Nigel Mansell's 48 руб
MD 302 Olympic Gold 93 руб
MD 303 Operation Europe 82 руб
MD 304 Outlander 75 руб
MD 117 Out Run 45 руб
MD 118 P.T.D. 58 руб
MD 305 Page Master 82 руб
MD 119 Panic of Funkotron 58 руб
MD 120 Patlabor Mobil Police 68 руб
MD 121 Phantasy Star II 68 руб
MD 255 Pica Peu (Woody) 55 руб
MD 256 Pirates 75 руб
MD 257 Pirates of Dark Water 62 руб
MD 122 Pink Hollywood 59 руб
MD 123 Pinocchio 79 руб
MD 306 Pitfall 75 руб
MD 125 Pit Fighter 85 руб
MD 200 Pocahontas 87 руб
MD 126 Populous II 148 руб
MD 258 Power Athlete 45 руб
MD 307 Power Monger 88 руб
MD 308 Power Rangers 2 84 руб
MD 259 Predator 2 49 руб
MD 309 Primal Rage 129 руб
MD 310 Prince of Persia 62 руб
MD 260 PRO AM Championship 85 руб
MD 127 Psycho Pinball 85 руб
MD 128 Puggsy 65 руб
MD 129 Quack Shot 45 руб
MD 261 Radical Rex 45 руб
MD 130 Real Monster 65 руб
MD 131 Red Zone 58 руб
MD 311 Ren & Stimpy Show 62 руб
MD 132 Revolution X 78 руб
MD 262 Risk 115 руб
MD 133 Rings of Power 95 руб
MD 134 Rise of the Robots 115 руб
MD 135 Ristar 65 руб
MD 136 Road Rash II 46 руб
MD 098 Road Rash III 59 руб
MD 312 Robocop 3 45 руб
MD 138 Robocop vs Terminator 62 руб
MD 078 Rock'n'Roll Racing 45 руб
MD 263 Rolling Thunder 3 63 руб
MD 313 Rolo to Rescue 62 руб
MD 264 Royal Rumble 62 руб
MD 140 Rocky and Bull 115 руб
MD 141 S.S Lucifer 59 руб
MD 142 Sampras 95 руб
MD 143 Shadow Blaster 45 руб
MD 144 Shadow Run 65 руб
MD 145 Shining Force II 98 руб
MD 146 Shinobi III 48 руб
MD 314 Side Pocket 68 руб
MD 315 Simpsons 45 руб
MD 316 Skeleton Crew 84 руб
MD 147 Slam Dunk 75 руб
MD 148 Snake Rattle'n'Roll 115 руб
MD 149 Socket 79 руб
MD 318 Sonic 3D Blast 145 руб
MD 265 Sonic & Knuckles 62 руб
MD 319 Sonic Spinball 45 руб
MD 150 Sonic the Hedgehog 45 руб
MD 266 Sonic the Hedgehog 2 45 руб
MD 151 Sonic the Hedgehog 3 65 руб
MD 152 Space Harrier II 65 руб
MD 153 Speed Ball 2 115 руб
MD 154 Splatterhouse 3 65 руб
MD 267 Spiderman vs King Pin 45 руб
MD 320 Spirou 99 руб
MD 155 Spot Goes to Hollywood 79 руб
MD 156 Squirrel King 68 руб
MD 157 Street Fighter II 62 руб
MD 268 Street Racer 48 руб
MD 158 Striker 115 руб
MD 269 Stargate 83 руб
MD 321 Star Trek 103 руб
MD 159 Sub Terrania 85 руб
MD 160 Summer Challenge 65 руб
MD 161 Sunset Riders 45 руб
MD 270 Super Battleship 45 руб
MD 162 Super Battletank 45 руб
MD 163 Super Hang On 45 руб
MD 164 Super Hydlide 65 руб
MD 271 Super Mario Bros 63 руб
MD 322 Superman 2 83 руб
MD 272 Super Real Basketball 45 руб
MD 165 Super Monaco GP 45 руб
MD 166 Sylvester & Tweety 62 руб
MD 167 Syndicate 52 руб
MD 168 Tale Spin 45 руб
MD 169 Taz in Escape from Mars 68 руб
MD 323 Tazmania 45 руб
MD 170 Techno Clash 85 руб
MD 171 Tennis Atp Tour 68 руб
MD 324 Terminator T2 45 руб
MD 273 Thunder Force III 45 руб
MD 173 The Ooze 98 руб
MD 099 Theme Park 78 руб
MD 201 The Lost World (Jurassic Park 3) 133 руб
MD 175 Time Killers 78 руб
MD 176 Tin Head 49 руб
MD 177 Tin Tin in Tibet 68 руб
MD 178 Tiny Toon (All-Stars) 52 руб
MD 179 Tiny Toon (Buster's) 45 руб
MD 180 Tom Clown 115 руб
MD 325 Tom & Jerry 69 руб
MD 326 Top Gear 2 79 руб
MD 181 Toy Story 89 руб
MD 327 True Lies 84 руб
MD 182 Turtles Hyperstone 48 руб
MD 274 USA Basketball 48 руб
MD 183 Universal Soldier 58 руб
MD 184 Urban Strike 62 руб
MD 275 Vectormen 2 79 руб
MD 276 Virtua Fighter 2 79 руб
MD 185 V.R. Troopers 52 руб
MD 186 Wacky Worlds 115 руб
MD 328 Warlock 84 руб
MD 187 Weapon Lord 87 руб
MD 189 Wheel of Fortune 54 руб
MD 190 Wimbledon Tennis 48 руб
MD 329 Winter Challenge 66 руб
MD 191 Wiz'n'Liz 115 руб
MD 192 Wolfchild 115 руб
MD 330 World of Illusion 66 руб
MD 331 World Series Baseball 99 р
MD 193 World Trophy Soccer 45 р
MD 194 Worms 139 руб
MD 204 Wrestlemania 93 руб
MD 195 Wrestle Ball 65 руб
MD 332 X-men 2 89 руб
MD 196 X-Perts 93 руб
MD 197 Yogi Bear 93 руб
MD 333 Zero Kamikaze 84 руб
MD 102 Zero Tolerance 59 руб
MD 277 Zero Wing 48 руб
MD 334 Zombie 69 руб
MD 199 Zoop 69 руб

Дополнительные устройства для SEGA MEGADRIVE:

DS 002 Адаптер для SEGA 65 руб
DS 009 Ключ Mega Key 2 130 руб
DS 010 Ключ Sega Mega Key 99 руб
DS 011 Модулятор Sega 29 руб
DS 012 Переходник сетевой 25 руб
DS 013 Переходник универс. 25 р
DS 014 Разветвитель НЧ AV Selector 183 р
DS 015 Разветвитель НЧ Multi Box 139 р
DS 016 Шнур Sega НЧ широкий 29 руб
DS 017 Шнур ВЧ Sega 29 руб
DS 018 Шнур НЧ Sega 35 руб

DS 001 Портативная игровая система SEGA NOMAD + + переходник 1250 руб



64-битная приставка NINTENDD-64
(код N641). Цена 1 900 руб.
Картриджи для NINTENDO-64:

N 64 32 Aero Fighters Assault 701 руб
N 64 02 Blast Corps 668 руб
N 64 04 Chameleon Twist 728 руб
N 64 34 Clayfighter 705 руб
N 64 06 Cruis'n'USA 659 руб
N 64 03 Dark Rift 717 руб
N 64 08 Doom 798 руб
N 64 09 Duke Nukem 759 руб
N 64 10 Extreme G 742 руб
N 64 11 FIFA 653 руб
N 64 35 Gretzky 98 728 руб
N 64 05 Hexen 742 руб
N 64 01 Killer Instinct Gold 781 руб
N 64 15 Lamborghini 730 руб
N 64 16 Mace 705 руб
N 64 12 Mario Kart 685 руб
N 64 37 MK Mythologies: Sub Zero 728 руб
N 64 20 Mortal Kombat Trilogy 785 руб
N 64 21 Multi Racing Champion 754 руб
N 64 38 NBA Hang Time 792 руб
N 64 14 Pilot Wings 644 руб
N 64 24 San Francisco Rush 728 руб
N 64 13 Star Fox 730 руб
N 64 18 Star Wars 795 руб
N 64 22 Turok: Dinosaur Hunter 767 руб
N 64 29 War Gods 705 руб
N 64 19 Wave Race 662 руб
N 64 31 WCW vs NWO 728 руб

КАК СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ

ОПЛАТА ЗАКАЗА ПРОИЗВОДИТСЯ ПРИ ПОЛУЧЕНИИ НА ПОЧТЕ.

Пришлите ОТКРЫТКУ или ПИСЬМО ПО АДРЕСУ:
123592, г.Москва, а/я 19

На открытке или в письме УКАЖИТЕ
— **СВОЙ ТОЧНЫЙ И ПОЛНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, ВКЛЮЧАЯ ПОЧТОВЫЙ ИНДЕКС;**
— **ФАМИЛИЮ, ИМЯ И ОТЧЕСТВО ПОЛУЧАТЕЛЯ** (получатель должен иметь паспорт),
— **ДОМАШНИЙ ТЕЛЕФОН** (желательно, вдруг понадобится что-нибудь уточнить),
— **КОД, НАЗВАНИЕ И ЦЕНУ ВАШЕГО ЗАКАЗА,** (например Код PS14, Комплект ФАЙТИНГИ, цена 1 тыс 760 руб.)

ВЫ ТАКЖЕ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ, ПОЗВОНИВ ПО ТЕЛЕФОНУ **(095) 498-54-11**

Когда заказанный Вами товар придет на Вашу почту, Вам пришлют с почты извещение. Для получения товара нужно **с ИЗВЕЩЕНИЕМ и ПАСПОРТОМ** пойти на почту, где **оплатить** стоимость товара. **ВНИМАНИЕ!** Почтовое отделение сверх стоимости товара взимает сбор в размере примерно 10% его стоимости.

ВОПРОС–ОТВЕТ

Если я выиграю приз, то как мне его получить? Высылаете ли вы его, или нужно ехать за ним в Москву?

Максим Денисов, село Выльгорт, Сыктывкарский р-н, респ. Коми

Большинство призов, которые получают победители наших конкурсов — вещи достаточно хрупкие. Поэтому москвичей мы приглашаем приехать за ними в редакцию, а с иногородними геймерами созваниваемся и пытаемся найти какую-нибудь оказию, чтобы передать им призы. Если это не удается, призы высылаем по почте.

Хотим обратить внимание участников конкурсов еще на одно обстоятельство. Бывает, что письма, авторы которых стали победителями, подписаны только псевдонимами и без указания точного адреса и телефона. В таком случае (правда их было всего лишь три за всю историю конкурсов) нам приходится ждать, пока лауреат не увидит себя в списке победителей и сам не свяжется с редакцией.

Почему журнал выходит реже, чем раз в месяц?

Андрей Иванов, г. Москва

Почему бы не сделать журнал толще?

Роман Терещенко, г. Москва

Ответы на оба этих вопроса, как и на вопрос об увеличении тиража, лежат в области финансов. Спонсоров у журнала нет, реклама, как вы сами видите, в минимальном объеме, поэтому деньги на издание очередного номера мы набираем только после продажи предыдущего. Так что все в ваших руках, уважаемые читатели.

Хотел бы подписаться на ваш журнал. Как это сделать?

Сергей Смирнов, г. Волгоград

Элементарно. Для этого достаточно позвонить нам в редакцию по телефону (095) 209-93-47 и подать заявку с просьбой высылать журнал на Ваш адрес по мере выхода очередного номера из печати. Обратите внимание, что предварительной оплаты не требуется.

Больше месяца назад послал открытку с просьбой выслать мне журнал, но до сих пор ничего не получил.

С.К., г. Тамбов

Уважаемые читатели! Уж коли вы решили прислать нам открытку-заказ, не уподобляйтесь известному Ваньке Жукову: не забывайте указывать свой точный домашний адрес, фамилию да и номер журнала, наконец.

Особо нетерпеливым сообщаем, что в настоящее время заказанные журналы идут по почте две-три недели. Поэтому МОСКВИЧЕЙ МЫ ПРИГЛАШАЕМ ПРИЕЗЖАТЬ ЗА ЖУРНАЛОМ В РЕДАКЦИЮ. Посмотрите на схему на странице 3. На ней стрелочки упираются прямо в дверь магазина (и редакции), где вы всегда найдете нужный вам номер журнала по самой низкой цене.

Что значит подпись "Автор не известен"?

Денис Сеглин, г. Москва

А то и значит. Автор такого письма отлично потрудился, прислал хорошее описание или секреты, а подписаться забыл. Обидно.

Почему вы не высылаете журнал за границу России?

Игорь Мелехов, г. Запорожье, Украина

Пока мы видим только один способ отправки журналов за границу — с полной предоплатой стоимости журнала, таможенных платежей и расходов на пересылку. Поэтому, жители стран СНГ и Прибалтики, желающие получить наш журнал по почте, должны сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 6 (шести) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода ***обязательно*** укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. **7-095-209-93-47** и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

Почему G.Dragon пишет статьи только для 8-биток?

Михаил Голованов, г. Санкт-Петербург

Действительно, G.Dragon (Великий Дракон) отдает предпочтение 8-биткам перед остальными типами приставок. И в первую очередь, из-за увлечения к труду и мастерству программистов: понятно, ведь, что сделать классную игру, имея более слабый процессор и меньше памяти гораздо сложнее, чем на мощном компьютере. А общие принципы и методы прохождения, которые анализирует G.Dragon при рассмотрении 8-битных игр, вполне применимы для других платформ и полезны и играющим на Мегадрайве, и на PlayStation, и на IBM PC. Есть и еще одна причина.

В одной из приватных бесед, которую мы с ним вели в его пещере, Дракон посетовал, что зачастую "красоты" игры отвлекают от ее смысла и снижают точность действий играющего. "Впрочем, кому что нравится, — философски изрек Великий, — некоторых, вообще, кроме заставок, ничто в игре не интересует".

Добавим еще, что пока на 8-битках играют (в то, что "8-битных" геймеров еще много, свидетельствует наша почта), кто-то же должен писать для них статьи. Так пусть это будет сам Великий!

Как вы отбираете секреты? Почему я прислал кучу, а вы ни одного не напечатали?

А.П., г. Хабаровск

Мы не раз подробно объясняли, что при отборе секретов стараемся по мере наших сил и возможностей проверять, не были ли они ранее опубликованы в нашем журнале или в других журналах и каталогах. Это очень кропотливый труд, бывает, что и у нас проскакивают "дубли", но в случае с А.П., наверное, не проскочили.

Почему вы не дали в журнале МК 2?

Сергей Ремизов, г. Челябинск

Так просто сложилось. Но мы исправились, дав МК 2 в "Крутом Геймере" №7.

Почему вы не публикуете новинки SNES?

Наталья Третьякова, г. Самара

Потому что они, увы, к нам приходят очень редко. Последними на нашем рынке были третий "Данки Конг", второй "Принц Персии" и еще что-то тетрисоподобное. Зато в Японии новинок для SNES довольно много. Если они доберутся до России, мы обязательно о них расскажем.

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 35-37.

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», ред. — сотрудник редакции

Напоминаем, что перечень игр, описанных в 21-36 номерах, напечатан в 37 номере

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

2010 год (Street Fighter 2010 год) №35 с.88 (НП) Максим Рубанович, г. Новокузнецк, Кемеровская обл.

Addams Family №37 с.83 (НП) D.S.V., г. Москва

Addams Family 2 Values №35 с.88 (НП) Кирилл Голиков, г. Сергиев Посад, Московская обл.

Alien Syndrome №36 с.88 (О) Лев под Вязом, г. Москва

Bart vs the Space Mutants №36 с.88 (НП) Андрей Свиридов, г. Москва

Big Nose №37 с.88 (О) Ber Cant, ред.

Bionic Commando №37 с.83 (НП) Wildman, г. Санкт-Петербург

Black Bass Fishing №36 с.88 (НП) Иван Приходько, г. Киев, Украина

Blaster Master №35 с.88 (НП) Артем Овсянников, г. Москва

Bomber Man №37 с.83 (НП) Kiky Arc, г. Москва

Burai Fighter №37 с.83 (НП) Сергей Шматков, г. Краснодар

Castlevania №37 с.88 (НП) Валерий Сансонов, г. Санкт-Петербург

Cobra Triangle №36 с.88 (НП) Сергей Павлов, г. Санкт-Петербург

Code Name: Viper №36 с.89 (НП) Валерий Хромов, г. Ухта

Crack Out №37 с.83 (НП) Виталий Голованов, г. Владивосток

Crocodile Sir №35 с.89 (НП) Steel Rat, г. Ростов-на-Дону

Double Dragon №36 с.88 (НП) Анна В., г. Калуга; №37 с.83 (НП) Андрей Д., г. Москва

Dracula №35 с.84 (О) V.I.P., г. Воскресенск, Московская обл.

Dream Master №37 с.83 (НП) Виктор Шарапов, г. Северо-Задонск, Тульская обл.

Duck Tales 2 №35 с.88 (НП) Fatal Rain, г. Киров

Dunk Heroes №35 с.88 (НП) Александр Разуванов, г. Хабаровск

Earth Worm Jim 2 №35 с.88 (НП) Кирилл Голиков, г. Сергиев Посад, Московская обл.

The Empire Strikes Back №37 с.83 (НП) Михаил Шиляев, г. Москва

Faria №37 с.83 (НП) Jimmy&Jane, г. Екатеринбург

Fatal Fury Special №35 с.70 (О) Александр Макаров, ред.; №37 с.83 (НП) Стас Милашкин, г. Москва

Godzilla №35 с.88 (НП) Максим Романцов, г. Вологда; №36 с.88 (НП) Franky Смирн., г. Екатеринбург; №37 с.70 (О) G.Dragon, ред.

Guerilla War №37 с.83 (НП) Василий Белов, г. Казань

Gun Smoke №37 с.83 (НП) Сергей Иванов, г. Минск, Беларусь

Gun Smoke 2 №36 с.89 (НП) Wolf&Tiger, г. Томск

Immortal №37 с.83 (НП) Сергей Журавлев, г. Москва

Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2) №37 с.83 (НП) Video-Hooligan, г. Санкт-Петербург

Infiltrator №36 с.88 (НП) Ванес и Дрон, г. Москва

Iron Tank (Great Tank) №36 с.89 (НП) Евгений Тарасов, г. Адлер, Краснодарский край

Ironsword №37 с.83 (НП) Elvis, г. Москва

The Jetsons №35 с.89 (НП) Артем Овсянников, г. Москва

Jurassic Park №36 с.89 (НП) Томас Калниньш, г. Рига, Латвия

Kendo Rage №36 с.89 (НП) Алексей

Kid Icarus №36 с.88 (НП) Брокер, г. Санкт-Петербург

Laser Invasion №37 с.83 (НП) Сергей Дубинин, г. Хабаровск

The Lion King (Super) №36 с.72 (О) G.Dragon, ред.

Lunar Ball (Lunar Pool) №36 с.89 (НП) Lord Alex, г. Москва

Metal Storm №36 с.89 (НП) Андрей Мосин, г. Пермь

Metroid №36 с.88 (НП) Егор Тимофеев, г. Минск, Беларусь

Mickey's Safari in Letterland №35 с.88 (НП) Андрей Мосин, г. Пермь

New Son Son (San-Son 2) №35 с.88 (НП) Super Combo Master, г. Хадыженск, Апшеронский р-н, Краснодарский край

Operation Wolf №35 с.88 (НП) Johnny Cage, г. Сыктывкар

Pac-Mania (Pac Man 2) №35 с.88 (НП) Screamer, г. Москва

Parodius №35 с.88 (НП) Strategy-Fan, г. Магнитогорск

P.O.W. (Prisoners of War) №37 с.83 (НП) Бравый солдат Швейк, г. Киев, Украина

Power Punch 2 №35 с.88 (НП) Артем Овсянников, г. Москва

Punisher №36 с.88 (НП) Страйкер, г. Краснодар

Resque Rangers №36 с.88 (НП) Кен и Кане, г. Тюмень

Skate or Die 2 №36 с.88 (НП) Иван Грозный, г. Москва

Soccer Fight 3 №35 с.88 (НП) Александр Разуванов, г. Хабаровск; №36 с.88 (НП) Александр Разуванов, г. Хабаровск

Solar Jetman №36 с.88 (НП) Петр С., г. Москва; №37 с.83 (НП) Андрей Житников, г. Комсомольск-на-Амуре

Solstice №36 с.89 (НП) Dragon fan, г. Москва

Star Trek. The Next Generation №36 с.88 (НП) Sindel, г. Хабаровск

Star Wars №36 с.88 (НП) Jedi, г. Москва

Sword Master №35 с.88 (НП) Евгений Фомин, г. Междуреченск, Кемеровская обл.

Tale Spin (Red Pig) №35 с.88 (НП) Video Lych, г. Москва

Thunder Bird (Summer Carnival'92, RECCA) №36 с.89 (НП) Тимур Стрельченко, г. Одесса, Украина; №37 с.83 (НП) Alien 3, г. Таллин, Эстония

Tiny Toon №35 с.88 (НП) Fatal Rain, г. Киров

Titanic №37 с.83 (НП) D.S.V., г. Москва

Tom & Jerry №37 с.83 (НП) Video Hooligan, г. Санкт-Петербург

Toy Story №35 с.74 (О) G.Dragon, ред.

Treasure Island Dizzy №35 с.72 (О) Ber Cant, ред.

Vigilante №37 с.83 (НП) Алексей Федоров, г. Самара

Zanac №35 с.88 (НП) Олег Щербаков, г. Киржач, Владимирская обл.

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

The Addams Family №36 с.87 (НП) Илья Умэв, г. Орел; №36 с.87 (НП) Александр Марков, г. Домодедово, Московская обл.; №36 с.87 (НП) Агент Великий Dan, г. Кинель, Самарская обл.

The Adventures of Mighty Max №36 с.90 (НП) Alone Star, г. Киров

Alex Kidd in the Enchanted Castle №36 с.89 (НП) Эльдар Салихов, г. Юрга, Кемеровская обл.

Another World №35 с.87 (НП) Scorpion, г. Елец

Arch-Rivals №35 с.89 (НП) Alone Star, г. Киров

Awesome Possum №35 с.51 (О) Александр Артеменко, ред.; №36 с.90 (НП) Алексей Власов, г. Курск

Ballz №37 с.84 (НП) Alone Star, г. Киров

Barkley: Shut up and Jam! №36 с.90 (НП) Михаил Воронов, г. Москва

Barkley: Shut up and Jam! 2 №35 с.89 (НП) Максим Шереметьев, г. Ростов-на-Дону

Beavis and the Butt-Head №37 с.84 (НП) Сергей Куликов, г. Санкт-Петербург

Beauty and the Beast №37 с.84 (НП) Ermak, г. Санкт-Петербург

Beyond Oasis (The Story of Thor) №36 с.90 (НП) Max and Nik, г. Владивосток

Blockout №35 с.87 (НП) Вовик Л. и Сергей М., г. Петрозаводск; №35 с.87 (НП) Леонид Леонов, г. Удомля

Bloodshot №35 с.35 (О) Eler Cant, ред.; №37 с.84 (НП) Мистер Х, Шубино-2, Московская обл.

Boogerman. A Pick & Flick Adventures №37 с.84 (НП) Алексей Симбирск, г. Волгоград

Boxing Legend of the Ring №36 с.90 (НП) D.S.V., г. Москва

Cannon Fodder №37 с.84 (НП) Курилка Смоук, г. Лыткарино, Московская обл.

Castlevania Bloodlines №35 с.60 (О) Eler Cant, ред.; №35 с.87 (НП) Александр Гусев, г. Ивантеевка, Московская обл.; №35 с.87 (НП) Дима Еремин, г. Москва

Chakan: the Forever Man №35 с.89 (НП) Макс, г. Москва

Chavez II №36 с.90 (НП) Sector, г. Тольятти, Самарская обл.

Deadly Moves №36 с.90 (НП) Сергей Лебедев, г. Тосно, Ленинградская обл.

Demolition Man №37 с.84 (НП) Stwan Michaels, г. Санкт-Петербург

Doom Troopers №37 с.84 (НП) Nightwolf, Lui Cang, Stryker, г. Владивосток

Double Dragon 5 №36 с.90 (НП) Максим Слесарев, ст. Новомалороссийская, Выселковский р-н, Краснодарский край

Dune 2. The Battle for Arrakis №36 с.91 (НП) Alien 3, г. Таллин, Эстония; №37 с.84 (НП) Dune SR1000, г. Москва

Earth Worm Jim 2 №37 с.84 (НП) Александр Ермаков, г. Санкт-Петербург

Ecco Junior №37 с.84 (НП) Владимир Терехов, г. Москва

E-SWAT №35 с.90 (НП) Андрей Перкин, г. Кемерово

F-15 Strike Eagle 2 №37 с.84 (НП) Антон Балок, г. Владивосток

Fatal Fury 2 №37 с.85 (НП) Nightwolf, Liu Cang, Stryker, г. Владивосток; №37 с.85 (НП) Андертейкер, г. Томск

Flink №37 с.84 (НП) Александр Минаев, г. Москва

Forgotten Worlds №37 с.84 (НП) Андрей Перкин, г. Кемерово

Galaxy Force 2 №37 с.84 (НП) Дмитрий Волков, г. Орел

Gargoyles №36 с.89 (НП) Александр Артеменко, ред.

Gauntlet 4 №35 с.44 (О) Eler Cant, ред.

Golden Axe №36 с.89 (НП) А. Трофимов, г. Екатеринбург

Golden Axe 2 №37 с.85 (НП) Дмитрий Никитин, г. Москва

The Great Circus Mystery №37 с.34 (О) Александр Артеменко, ред.

Gunship №37 с.84 (НП) Phantom, с. Фаустово, Воскресенский р-н, Московская обл.

Hellfire №35 с.89 (НП) Владимир Терехов, г. Москва

The Hook №36 с.34 (О) Лев под вязом, г. Москва

Hurricanes №36 с.36 (О) Александр Артеменко, ред.

James Pond №35 с.90 (НП) Владимир Марченко, г. Минск, Беларусь

Klax №37 с.85 (НП) Андрей Перкин, г. Кемерово

Madden NFL'95 №35 с.90 (НП) Sub, г. Новосибирск

Marsupilami №36 с.89 (НП) Владимир Тубольцев, г. Лобня, Московская обл.; №37 с.42 (О) Александр Артеменко, ред.

Marvel Land №36 с.90 (НП) Владимир Вержутуров, г. Москва

Mazin Saga: Mutant Fighter №35 с.90 (НП) Golden Zero, г. Подольск

M.E.R.C.S. №36 с.90 (НП) DeLux, г. Вологда

Michael Jackson's Moonwalker №35 с.90 (НП) Masters Group, г. Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

Muhammad Ali Heavy Weight Boxing №35 с.90 (НП) Masters Group, г. Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

NBA JAM Tournament Edition №35 с.90 (НП) Smoke, г. Тосно, Ленинградская обл.

NHL'95 №36 с.90 (НП) Анатолий А., г. Москва

NHL'97 №37 с.85 (НП) Дэмон Мэн, г. Москва

Pac-Man 2. The New Adventures №35 с.90 (НП) Андрей Дмитриев, г. Люберцы, Московская обл.

Phantasy Star II №36 с.90 (НП) Павел, г. Томск

Pitfall №36 с.89 (НП) Владимир Зладиев, г. Москва

Pocahontas №36 с.40 (О) Антон1, г. Москва

Populous-II: Two Tribes №36 с.87 (НП) Андертейкер, г. Томск; №35 с.87 (НП) Alex M., г. Москва; №35 с.87 (НП) Kabal и Stryker, г. Владивосток; №36 с.87 (НП) Андрей Черепов, г. Климовск, Московская обл.; №36 с.87 (НП) Денис Черных, пос. Биокомбинат, Московская обл.

Power Drive №36 с.90 (НП) G Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Power Monger №37 с.51 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.; №37 с.84 (НП) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.

Puggsy №37 с.85 (НП) Slater, с. Серго-Кала, Дагестан

Punisher №36 с.90 (НП) Ильяс Садыков, пос. Правдинский, Московская обл.

Quack Shot №36 с.91 (НП) Nightwolf, Liu Cang, Stryker, г. Владивосток; №37 с.85 (НП) Punisher, г. Химки, Московская обл.

Quad Challenge №37 с.84 (НП) Ermak, г. Санкт-Петербург

Rembo 3 №36 с.90 (НП) Георгий Титов, г. Москва

Red Zone №35 с.38 (О) Eler Cant, ред.; №35 с.89 (НП) Просто Андрюха, г. Красногорск, Московская обл.

Ristar №37 с.56 (О) (начало) Eler Cant, ред.

Road Rash 3 №36 с.90 (НП) Alex M., г. Москва

Rock'n'Roll Racing №35 с.90 (НП) Сергей Лымкин, г. Якутск

Sea Quest DSV №35 с.90 (НП) D.S.V., г. Москва

The Second Samurai №37 с.36 (О) Александр Артеменко, ред.

Skitchin' №36 с.91 (НП) Max and Nick, г. Владивосток; №37 с.85 (НП) Max and Nick, г. Владивосток

Snakes Rattle'n'Roll №35 с.87 (НП) D.S.V., г. Москва; №36 с.31 (О) Eler Cant, ред.

Spider-Man: Separation Anxiety №35 с.90 (НП) Cyberrator "V" No remorse, п. Врангель-3, Приморский край; №37 с.84 (НП) Николай Балашов, г. Москва

Splatterhouse 2 №36 с.91 (НП) Антон Андрияшин, г. Набережные Челны

Splatterhouse 3 №37 с.84 (НП) Автор не известен

Star Flight №37 с.85 (НП) Андрей Перкин, г. Кемерово

Steel Racer №37 с.65 (НП) Автор не известен

Syndicate №35 с.90 (НП) Sub, г. Новосибирск

Taz in Escape From Mars №36 с.90 (НП) Леокат, г. Тамбов

Theme Park №35 с.87 (НП) Александр Блехман, г. Харьков, Украина; №35 с.87 (НП) Курилка Смоук, г. Лыткарино, Московская обл.; №35 с.87 (НП) Минер, г. Реутов, Московская обл.; №36 с.87 (НП) Денис Яковлев, г. Красноярск; №36 с.87 (НП) Роман Кожемякин, г. Электросталь, Московская обл.; №37 с.85 (НП) Олег Лобанов, г. Климовск, Московская обл.

Vectorman №35 с.90 (НП) Константин Илюшенко, Денис Ларичев, г. Пермь; №37 с.85 (НП) Макс Володенков, г. Москва

Vectorman 2 №37 с.84 (НП) Cyberrator "V", п. Врангель, Находкинский р-н, Приморский край; №37 с.85 (НП) Макс Володенков, г. Москва

Warlock №35 с.54 (О) Александр Артеменко, ред.

Weaponlord №37 с.85 (НП) Demon Tornado, г. Вологда

Where in the World is Carmen Sandiego? №35 с.90 (НП) Павел Алексанов, г. Томск; №37 с.85 (НП) Boss, г. Новый Уренгой, Ямало-Ненецкий авт. округ

Woody (Fanas Frustrados do Pica-Pau) №37 с.84 (НП) Алексей Малеев, г. Москва

World Championship Soccer II №37 с.85 (НП) Ermak, г. Владивосток

Zero Tolerance №37 с.85 (НП) Дикая кошка, г. Екатеринбург

Zool №36 с.89 (НП) Михаил Сарин, г. Москва

Соникиада №37 с.68 (НП) Eler Cant, ред.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

Addams Family
№35 с.91 (НП) Сергей Тимешов, г.Москва

Addams Family Values
№35 с.32 (О) Ultimate Gamer, г.Пермь

Adventure Island
№36 с.91 (НП) Vinner, г.Псков

Alfred Chicken
№37 с.86 (НП) Антон Климов, г.Москва

Battletech
№35 с.91 (НП) Сергей Свиридов, г.Томск

Biker Mice From Mars
№35 с.91 (НП) Undead Boy, г.Петропавловск Камчатский

Blazing Skies
№36 с.91 (НП) Леонид Соболев, г.Иркутск

Boxing Legend of the Ring
№37 с.86 (НП) Хакер, г.Петрозаводск

Brett Hull Hockey'95
№36 с.44 (О) Lord Hanta, ред.

Cool Spot
№35 с.91 (НП) Евгений Мартынов, г.Москва
№37 с.86 (НП) Иван Трушкин, г.Хабаровск

D-Force
№36 с.91 (НП) Vitautas, г.Каунас, Литва

Dragon Ball Z
№37 с.86 (НП) Small Dragon, г.Санкт Петербург

Exo Squard
№35 с.91 (НП) Big Man, г.Москва

Firepower 2000
№36 с.91 (НП) Masters Group, г.Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

First Samurai
№37 с.86 (НП) Реланиды, г.Донецк, Украина

F-Zero
№35 с.91 (НП) Евгений Крутляк, г.Киев, Украина

Ghoul Petrol
№36 с.91 (НП) Игорь Шевцов, г.Юбилейный, Московская обл

The Hunt for Red October
№37 с.86 (НП) Игорь Троицкий, г.Владивосток

Indiana Jones' Greatest Adventures
№35 с.29 (О) Агент Купер, ред.

Joe and Mac 2: Lost in the Tropics
№37 с.86 (НП) Михаэль Старостин, г.Москва

Judge Dredd
№35 с.91 (НП) Masters Group, г.Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл

Kablooey
№36 с.91 (НП) Ice, г.Санкт Петербург

Lamborghini American Challenge
№37 с.86 (НП) Алеут, г.Якутск

Mechwarrior
№37 с.86 (НП) Jan the Best, г.Калуга

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
№36 с.52 (О) Иван Отчик, ред.

Mortal Kombat 2
№35 с.28 (О) Агент Купер, ред.

Network Q Rally
№35 с.31 (НП) Димон Мак, г.Москва

On the Ball
№36 с.91 (НП) Анна Свитко, г.Краснодар

Outlander
№36 с.91 (НП) Noob, г.Москва

Pink Goes to Hollywood
№36 с.91 (НП) Great Tiger, г.Комсомольск на Амуре

Pipe Dream
№35 с.91 (НП) Денис Макаров, г.Москва

Populous
№37 с.86 (НП) Борис Т., г.Санкт Петербург

Radical Rex
№35 с.91 (НП) Dragon fin, г.Санкт Петербург

Rainbow Bell Adventure
№36 с.91 (НП) Юрий Малахов, г.Ставрополь

Robocop 3
№37 с.86 (НП) Jane Bali, г.Новосибирск

Rock'n'Roll Racing
№36 с.91 (НП) Ник & Коля, г.Санкт Петербург

Rocky Rodent
№37 с.86 (НП) Капо, г.Смоленск

Smartball
№36 с.91 (НП) Вадим Томский, г.Москва

Smash TV
№37 с.86 (НП) Борис Точилин, г.Москва

Sparkster
№37 с.61 (О) Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл.

Spindizzy Worlds
№37 с.86 (НП) Bam Bam Damn, г.Владивосток

Street Combat
№36 с.91 (НП) Shadow, г.Красноярск

Super Conflict
№37 с.86 (НП) С.Сергеев, г.Новосибирск

Super Metroid
№35 с.91 (НП) Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл

Super Probotector Alien Rebels
№35 с.91 (НП) X Men, г.Зеленоград

Super Valis IV
№37 с.86 (НП) Bad Boy, г.Екатеринбург

Thunder Spirits
№37 с.86 (НП) Гордон, г.Волгоград

Tom and Jerry
№37 с.86 (НП) Влад Страшненко, г.Москва

Trolls
№37 с.86 (НП) Дмитрий Дорохов, г.Москва

Universal Soldier
№37 с.86 (НП) Сергей Кирюхин, г.Краснодар

Water World
№35 с.91 (НП) Ракат Садардинов, г.Воркута

Weaponlord
№35 с.91 (НП) G Fink, г.Одинцово, Московская обл

Wing Commander
№37 с.86 (НП) Dron, г.Москва

Wiz'n'Liz
№35 с.91 (НП) Cybeid mon, г.Москва

X-Kaliber 2097
№37 с.86 (НП) Троглодит, г.Москва

Zool
№36 с.91 (НП) Андрей Говоров, г.Краснодар

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Adidas Power Soccer
№37 с.25 (О) Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл
№37 с.87 (НП) Алексей Егоров, г.Москва

The Adventures of Lomax
№36 с.92 (НП) Gamer Jim, г.Волгоград
№37 с.87 (НП) Александр Гусев, г.Ивантеевка, Московская обл

Agile Warrior F-111X
№35 с.92 (НП) Reptile и Killer, г.Москва
№36 с.92 (НП) Reptile и Killer, г.Москва
№37 с.87 (НП) Reptile, г.Киров

Alundra
№37 с.32 (А) Duck Wader, ред.

Arc the Lad 2
№36 с.11 (О) Polymorph Saurenoch, ред.

Armored Troopers Votoms
№37 с.30 (А) Агент Купер, ред.

Blast Chamber
№36 с.92 (НП) Игорь Черников, г.Москва

Blood Omen: the Legacy of Kain
№37 с.23 (О) Polymorph Saurenoch, ред.
№37 с.87 (НП) Николай Добышевский, г.Серпухов

Bubsy 3D
№36 с.92 (НП) Reptile, г.Киров

Burning Road
№36 с.14 (А) Lord Hanta, ред.

Choro Q 2
№36 с.15 (А) Lord Hanta, ред.

College Slam
№37 с.87 (НП) Reptile, г.Киров

Colony Wars
№37 с.32 (А) Duck Wader, ред.

Command & Conquer
№36 с.92 (НП) Антон Ермолаев, г.Люберцы, Московская обл
№37 с.87 (НП) Андрей, Резекненский р-н, Латвия

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back
№37 с.32 (А) Агент Купер, ред.

Cyber Speed
№36 с.92 (НП) Reptile, г.Киров

Dakar '97
№36 с.15 (А) Lord Hanta, ред.

Dark Forces
№35 с.92 (НП) M Bison, г.Волгоград

Darkstalkers. Jedah's Damnation
№36 с.8 (А) Агент Купер, ред.

Destruction Derby 2
№36 с.92 (НП) Sub Zero, Smoke и Noob Saibot, г.Одинцово, Московская обл

Disruptor
№37 с.87 (НП) Judge Leokan, г.Москва

Duke Nukem 3D: Total Meltdown
№37 с.32 (А) Агент Купер, ред.

Excalibur
№36 с.92 (НП) Руслан Тахаго, г.Майкоп

Fantastic Four
№36 с.92 (НП) Агент Купер, ред.

The Fifth Element
№37 с.31 (А) Агент Купер, ред.

Final Fantasy VII
№35 с.25 (О) Lord Hanta, ред.
№36 с.24 (О) (начало) Lord Hanta, ред.
№37 с.18 (О) (продолжение) Lord Hanta, ред.

Final Fantasy Tactics
№37 с.30 (А) Агент Купер, ред.

Fist of the North Star
№35 с.9 (А) Агент Купер, ред.

Formula 1 Championship Edition
№36 с.14 (А) Lord Hanta, ред.
№36 с.16 (О) Агент Купер, ред.

Front Mission 2
№36 с.28 (А) Lord Hanta, ред.

Gex
№37 с.87 (НП) Алексей Корухов, г.Москва

Ghost in the Shell
№35 с.10 (О) Агент Купер, ред.

G Police
№36 с.29 (А) Агент Купер, ред.

Hyper Formation Soccer
№36 с.92 (НП) D J Фризовик, г.Москва

Impact Racing
№36 с.14 (А) Lord Hanta, ред.

The Incredible Hulk
№37 с.87 (НП) Gamer Jim, г.Волгоград

In the Hunt
№37 с.87 (НП) Reptile, г.Киров

Iron and Blood. Warriors of Ravenloft
№37 с.17 (О) Polymorph Saurenoch, ред.

Jet Moto (Jet Racer)
№36 с.13 (А) Lord Hanta, ред.

Lethal Enforcers I-II
№35 с.8 (А) Агент Купер, ред.

Loaded
№35 с.92 (НП) Алексей Корухов, г.Москва
№37 с.87 (НП) Алексей Корухов, г.Москва

The Lost World
№35 с.8 (А) Агент Купер, ред.
№36 с.92 (НП) Агент Купер, ред.

Lunar — Silver Star Story
№37 с.26 (А) Агент Купер, ред.

Marvel Super Heroes
№36 с.28 (А) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
№36 с.6 (А) Агент Купер, ред.

Machine Head
№37 с.87 (НП) Станислав Сорокин, г.Москва

MDK
№36 с.30 (А) Агент Купер, ред.

Megaman Neo
№37 с.29 (А) Агент Купер, ред.

Moltilancar Re-Inforce
№37 с.30 (А) Агент Купер, ред.

Metal Gear Solid
№37 с.28 (А) Агент Купер, ред.

Metal Slug
№35 с.13 (О) Evil Rage, ред.

MK Mythologies. Sub-Zero
№36 с.6 (О) (начало) Агент Купер, ред.
№37 с.12 (О) (окончание) Агент Купер, ред.
№37 с.87 (НП) Агент Купер, ред.

Motor Toon GP
№37 с.87 (НП) General, г.Москва

Motor Toon GP 2
№36 с.12 (А) Lord Hanta, ред.

NASCAR Racing
№36 с.12 (А) Lord Hanta, ред.

The Need for Speed
№36 с.92 (НП) Warrior Kang, с.Исетское, Тюменская обл

The Need for Speed II
№36 с.92 (НП) Jason, ред.
№36 с.15 (А) Lord Hanta, ред.

Neon Genesis Evangelion Girlfriend of Steel
№37 с.31 (А) Агент Купер, ред.

Nightmare Creatures
№36 с.22 (А) Jason, ред.

Norse by Norsewest
№35 с.17 (О) Jason, ред.
№35 с.92 (НП) Jason, ред.

Oddworld. Abe's Oddyssey
№36 с.92 (НП) Агент Купер, ред.

Ogre Battle. The March of the Black Queen
№36 с.29 (НП) Lord Hanta, ред.

Pandemonium!
№35 с.92 (НП) Андрей, Резекненский р-н, Латвия

PaRappa The Rapper
№36 с.29 (А) Агент Купер, ред.

Parasite Eve
№37 с.29 (А) Агент Купер, ред.

Pitfall 3D
№37 с.30 (А) Агент Купер, ред.

Porsche Challenge
№35 с.19 (О) Evil Rage, ред.
№36 с.15 (А) Lord Hanta, ред.

Private Detective Jinguuji Saburou
№37 с.30 (А) Агент Купер, ред.

Rage Racer
№36 с.13 (А) Lord Hanta, ред.

Rally Cross
№35 с.32 (НП) Руслан Тахаго, г.Майкоп
№36 с.13 (А) Lord Hanta, ред.
№36 с.92 (НП) Андрей, Резекненский р-н, Латвия

Ranma 1/2 Ranessainse
№35 с.9 (А) Агент Купер, ред.

Rayman
№36 с.92 (НП) Павел Коротков, г.Москва

Ray Storm
№36 с.28 (А) Lord Hanta, ред.

Rebel Assault II. The Hidden Empire
№36 с.92 (НП) Максим Рубакович, г.Новокузнецк, Кемеровская обл.

Re-loaded
№36 с.92 (НП) Дмитрий Короченко, г.Вологда

Resident Evil: Directors Cut
№35 с.18 (О) Evil Rage, ред.

Resident Evil 2 (демоверсия)
№36 с.23 (А) Jason, ред.
№36 с.10 (О) (демоверсия) Агент Купер, ред.

Road Rash
№35 с.92 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония

R-Type Delta
№37 с.28 (А) Агент Купер, ред.

Rush Hour
№36 с.14 (А) Lord Hanta, ред.

Sa*Ga Frontier
№36 с.21 (О) Lord Hanta, ред.

Samurai Shodown 4 Special
№37 с.28 (А) Агент Купер, ред.

Samurai Spirits RPG
№35 с.9 (А) Александр Макаров, ред.

Sengoku Muso/ Dynasty Warriors
№35 с.9 (А) Агент Купер, ред.

Soukaigi
№37 с.31 (А) Агент Купер, ред.

Space Jam
№35 с.62 (О) Иван Отчик, ред.

Spawn
№36 с.23 (А) Jason, ред.

Speed Power Gunbike
№37 с.29 (А) Агент Купер, ред.

Spider
№35 с.92 (НП) Jason, ред.

Star Wars. Masters of Teras Kasi
№37 с.48 (О) Duck Wader, ред.

Street Fighter α 2
№37 с.87 (НП) M Bison, г.Волгоград

Street Fighter Collection
№36 с.30 (А) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.

Street Fighter Ex Plus Alpha
№35 с.20 (О) Александр Макаров, ред.

Street Fighter III
№36 с.6 (А) Агент Купер, ред.

Street Racer
№36 с.14 (А) Lord Hanta, ред.
№37 с.87 (НП) Gamer Jim, г.Волгоград

Swagman
№35 с.12 (О) Jason, ред.

Syndicate Wars
№36 с.16 (О) Агент Купер, ред.

Tecmo's Deception
№37 с.24 (О) Polymorph Saurenoch, ред.

Tenchu
№37 с.29 (А) Агент Купер, ред.

Test Drive Off Road
№36 с.13 (А) Lord Hanta, ред.

Tetris Plus
№37 с.87 (НП) Dron, г.Санкт Петербург

Thunder Truck Rally
№36 с.12 (А) Lord Hanta, ред.

Tigershark
№35 с.92 (НП) Jason, ред.

Time Commando
№36 с.92 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония

TNN Hardcore 4x4
№36 с.13 (А) Lord Hanta, ред.

Tobal 2
№35 с.92 (НП) Jason, ред.

ToGe Max
№36 с.12 (А) Lord Hanta, ред.

Tomb Raider
№35 с.92 (НП) Максим Рубакович, г.Новокузнецк

Triple Play 98
№35 с.9 (А) Агент Купер, ред.

The Vision of Escaflowne
№37 с.30 (А) Агент Купер, ред.

Warcraft
№35 с.14 (О) Jason, ред.

Warcraft II. The Dark Saga
№36 с.92 (НП) Агент Купер, ред.
№37 с.87 (НП) Дмитродок, г.Москва

War Gods
№35 с.24 (О) Агент Купер, ред.
№36 с.16 (О) Jason, ред.

WipeOut
№37 с.87 (НП) Дмитрий Силкин, г.Санкт Петербург

Xenogears
№37 с.31 (А) Агент Купер, ред.

Раздел 5. Тамагочи

8 in 1
№37 с.86 (НП) Тамаго-сан, г.Москва
№37 с.86 (НП) Ефим Т., г.Москва
№37 с.86 (НП) Наталья Орлова, г.Москва

10 in 1
№37 с.86 (НП) Тамаго-сан, г.Москва
№37 с.86 (НП) Ефим Т., г.Москва
№37 с.86 (НП) Наталья Орлова, г.Москва

Малыш Кидди
№35 с.92 (НП) Александр Поляков, г.Москва
№35 с.92 (НП) Александр Поляков, г.Москва
№35 с.92 (НП) Александр Поляков, г.Москва
№35 с.92 (НП) Дмитрий Сумароков, г.Москва
№36 с.91 (НП) Александр Поляков, г.Москва
№36 с.91 (НП) Александр Поляков, г.Москва

Цыпленок Чик
№35 с.92 (НП) Александр Поляков, г.Москва
№35 с.92 (НП) Александр Поляков, г.Москва

117454 а/я 21

Журнал ваш очень неплох. Отличная полиграфия, качественная бумага, но ведь не это главное. Главное — цель издания, и я рад, что ваша цель — общение с другом-геймером, а не просто коммерческий проект. Мне нравится двусторонняя связь между редакцией и играющей общественностью, нравится простота в общении, нравится юмор сотрудников вашей редакции (знайте, это — ваш ГЛАВНЫЙ плюс). Такого количества "теплой" почты не приходит ни в какую другую редакцию (уж можете мне поверить — больше года отпахал в похожем, правда телевизионном, проекте, и вы — последний в России журнал, который продолжает знакомить читателей с 8-битными зверушками). Спасибо Великому Дракону лично за то, что не дает умереть этой рубрике. Хоть я и пересел давно за штурвал Sony PlayStation и порой злюсь из-за недостачи в журнале именно этой информации (не в смысле о штурвалах), но я понимаю, что играющий в "Денди" — тоже геймер, и у него надежда последняя, его не забыл только Великий & Ужасный. В общем, ребята, так держать! Больше кушайте и стремитесь к совершенству.

Crazy God, г.Новосибирск

Раздел 6. Игры для разных компьютеров

Mortal Kombat 4
№35 с.1 (О) Агент Купер, ред. (игровые автоматы)

Samurai Spirits 4
№36 с.7 (А) Агент Купер, ред. (Sat)

Samurai Spirits 64
№36 с.7 (А) Агент Купер, ред. (Neo-Geo)

Street Fighter III
№36 с.6 (А) Агент Купер, ред. (Sat)

117454 а/я 21

Здравствуйте, Великий Дракон, здравствуйте, сотрудники редакции, избороздившие вдоль и поперек море компьютерных игр! Мне очень нравится ваш журнал. Он помогает выбрать игру для покупки, подсказывает решения, а уж посмеяться можно вволю. Ведь описания писали люди с юмором, со своим подходом.

Алексей Ронжин, п.Волчанец, Партизанский р-н, Приморский край

117454 а/я 21

Несомненно, любой российский геймер мечтает, чтобы его изыскания в играх попали на страницы Вашего журнала, так как только журнал, чье название является первой буквой в имени Великого и первой буквой в названии первой появившейся в России приставки, может осуществить их мечты. К ним присоединяюсь и я.

Alex M., г.Москва



Автор: Роман Усов, г.Озерск Челябинской обл.

КРОССВОРД

Все ответы на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1. Одна из лучших игр-поединков на SNES (см. №33) 2. Один из двух запаниковавших инопланетян (см №32) 3. Боец-индеец из МК3 (см. №26, 27) 4. Имя белки — камикадзе (см. №24) 5. Боевик — леталка для Dendy 6. Игра с Брюсом Ли 7. 32-битная приставка фирмы SEGA 8. Крупнейшая фирма-производитель игр в Японии, выпустившая игры Contra, Batman и множество других 9. Имя прославленного червяка 10. Место действия одного из Strike'ов фирмы Electronic Arts 11. "Donkey Kong ... " 12. Игра, главного героя которой зовут Гарри 13. " ... ACME All-Stars" (см. №31) 14. Популярнейшая 16-битная приставка фирмы Sega 15. Серия игр, от которой тащится Агент Купер 16. "Мультманьяки" фирмы Konami 17. Игра о том, как некий Джек О Нил потерялся на просторах планеты Абидос (см №24) 18. Игра про муравья, неудачливого космического путешественника

ПО ВЕРТИКАЛИ

8. Женщина-боец из МК2 15. "Batman & Flash" или " ... in my Pocket" 19. "Anel the ... " 20. "World, Land of ... " 21. Игра про тигра, который очень любил крупные яйца 22. Пародия фирмы Konami на свои же игры 23. Игра с разбиванием кирпичей, но Марио здесь не причем 24. Бог грома из МК 25. Приключения в рисунках 26. Игра, главный герой которой — отважный журналист (см. №23) 27. Боец МК, под маской которого скрывается "лицо Смерти" 28. То ли рысь, то ли заяц, то ли кошка 29. Имя самого великовозрастного бойца из "Killer Instinct" (см. №33) 30. Игра, положившая начало целому направлению компьютерных игр 31. Альтернативное название 16-битной "Контры" 32. Популярнейшая настольная игра в компьютерном варианте 33. "Клевый парень", или "Холодное пятнышко", или ... 34. Игра про "Звездную лису" (см. №23) 35. Они нам не родные, они нам ... (см. №21) 36. Дедушка Данки Конга

Ответы на кроссворд из №37

По горизонтали
1. ТЕРМИНАТОР
7. СЕКТОР
8. КОСМОС
10. КАПКОМ
11. КОНАМИ
12. ТРЕЙСИ
13. РЕМБО
15. СТИКС
16. ФУЛГОР
17. ЛОГОВО
21. МОНАКО
23. ТАСКЕР
24. ДЖЕРРИ
25. ОСТРОВ
26. ЗАЩИТА
27. КАРТ
29. ДЮНА
30. КАЗИНО
31. ЛУИДЖИ
32. МАУГЛИ
33. БАЛЕОГ
35. СЕКИРА
36. МОРТИЦИЯ
38. СУПЕРМЕН
39. АВТОСТРАДА
41. КОМИКС
42. СТРАНА
43. УЛЬТРА

По вертикали
1. ТУРНИР
2. МУТАНТЫ
3. АКРОБАТ
4. РАКЕТА
5. СТРАЙКЕР
6. АСТЕРИКС
7. СОККЕР
9. СТИКЕР
14. ОБОРОТЕНЬ
15. СЕЙЛОРМУН
16. ФРАНТИК
18. ОБЕЛИКС
19. РОБОКОП
20. АРМАДОН
22. ОХОТНИК
24. ДРАКУЛА
28. ТЕННИС
29. ДРУЖБА
32. МОТОР
34. ГОРЕЦ
37. ЯРОСТЬ
38. СИРЕНА
39. АИСТ
40. АБУ

Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Dракон»!

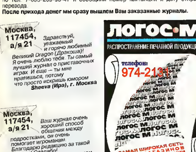
Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать **почтовый перевод** суммы, эквивалентной **6 (шести) долларам США за каждый номер**, на наш адрес ***117454 Россия, Москва, а/я 21.***
На бланке перевода **обязательно укажите** номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода.
После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

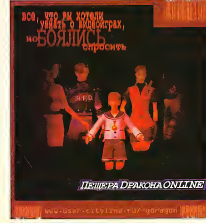
Москва, 117454, а/я 21

Здравствуй, уважаемый и горячо любимый Великий Dragon (Дракоша)! Я очень люблю тебя. Ты самый лучший журнал о приставочных играх. И еще — ты мне нравишься, потому что просто искришь юмором
Sheeva (Ира), г. Москва

Москва, 117454, а/я 21

Ваш журнал очень хороший способ общения между подростками, он очень помогает игроманам. Благодарю редакцию за такой журнал! Спасибо!
Сергей Чигринец, п.Пурпе, Пуровский р-н, Ямало-Ненецкий авт. округ



Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества
Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Максим Алаев, Александр Артёменко, Виктор Базанов, Павел Барыкин, Николай Виноградов, Роман Еремин, Роман Ерохин, Александр Казанцев, Валерий Корнеев, Александр Макаров, Иван Отчик, Алексей Пожарский, Кирилл Ратте, Артем Сафарбеков, Павел Соболев, Сергей Спирин, Владимир Суслов, Илья Фабричников

Авторский коллектив редакции:
Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
тел. (095) 209-93-47

Адрес редакции:
117454 Москва а/я 21

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео-Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео-Асс" Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Борев

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки

Великий Dракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО "КАМОТО"

Журнал «D» (38)
Формат 60х90/8, печать офсетная
подписано в печать 12.04.98г

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать VILSPA г. Вильнюс, Литва
Изготовление фотоформ "Техника Молодежи", Россия


Смотри, как он крут!
Наконец-то в Ваших руках появилось оружие, от которого можно прийти в восторг! И всё благодаря тому, что новый пистолет с лазерным прицелом фирмы NAKI предоставляет возможность предельно точного управления стрельбой. Множество игровых ситуаций — например, нужно достать врагов, трусливо спрятавшихся за препятствиями, или захватить террористов, не причиняя вреда заложникам – требуют исключительной точности ведения огня. Это Вам по силам, если Вы вооружены пистолетом «Lunar Gun» с лазерным прицелом.
Пистолеты серии «Lunar Gun» фирмы NAKI:
• позволяют по Вашему выбору вести автоматическую или полуавтоматическую стрельбу, осуществлять автоперезарядку;
• они легкие, длительного пользования и подходят для всех платформ;
• а если они оснащены лазерным прицелом типа «Красная точка», то становятся незаменимыми в «стрелялках» для PlayStation, N64 и Saturn.
Система наведения на цель при помощи красной точки для пистолета «Lunar Gun» (подходит к любому пистолету этой серии фирмы NAKi)
«Lunar Gun» для Sony PlayStation
Lunar Gun
For Sony PlayStation
Red Sight
Аксессуары для видеоигр от компании СИМБА'С
e-mail SYMBAS@orc.ru
РОЗНИЧНАЯ ТОРГОВЛЯ: Москва – 122-00-70, 288-22-74, Санкт-Петербург – 325-10-08
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ. Москва – 212-38-01
NAKI
Pro Fighter 8 (профессиональный джойстик для файтингов PSX)
Wireless PSR-2 (беспроводной джойстик для PSX)
Карты памяти (1 Mb, 8 Mb)
Автоматический антенный переключатель
greatdragon ru